2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

CÓMICS DE VIDEOJUEGOS
La última frontera: viñetas poligonales

DEAD SPACE
¡El survival de desmembramientos galácticos definitivo!

VERSIÓN 2.0 Nº190
OCTUBRE 2008 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA
WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + RETRO

xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE



¡REGALAMOS!
10 Fable II
20 Códigos Fable II Pub Games

Peter Molyneux nos lo cuenta en exclusiva

FABLE II

¿Libertad absoluta en Xbox 360?

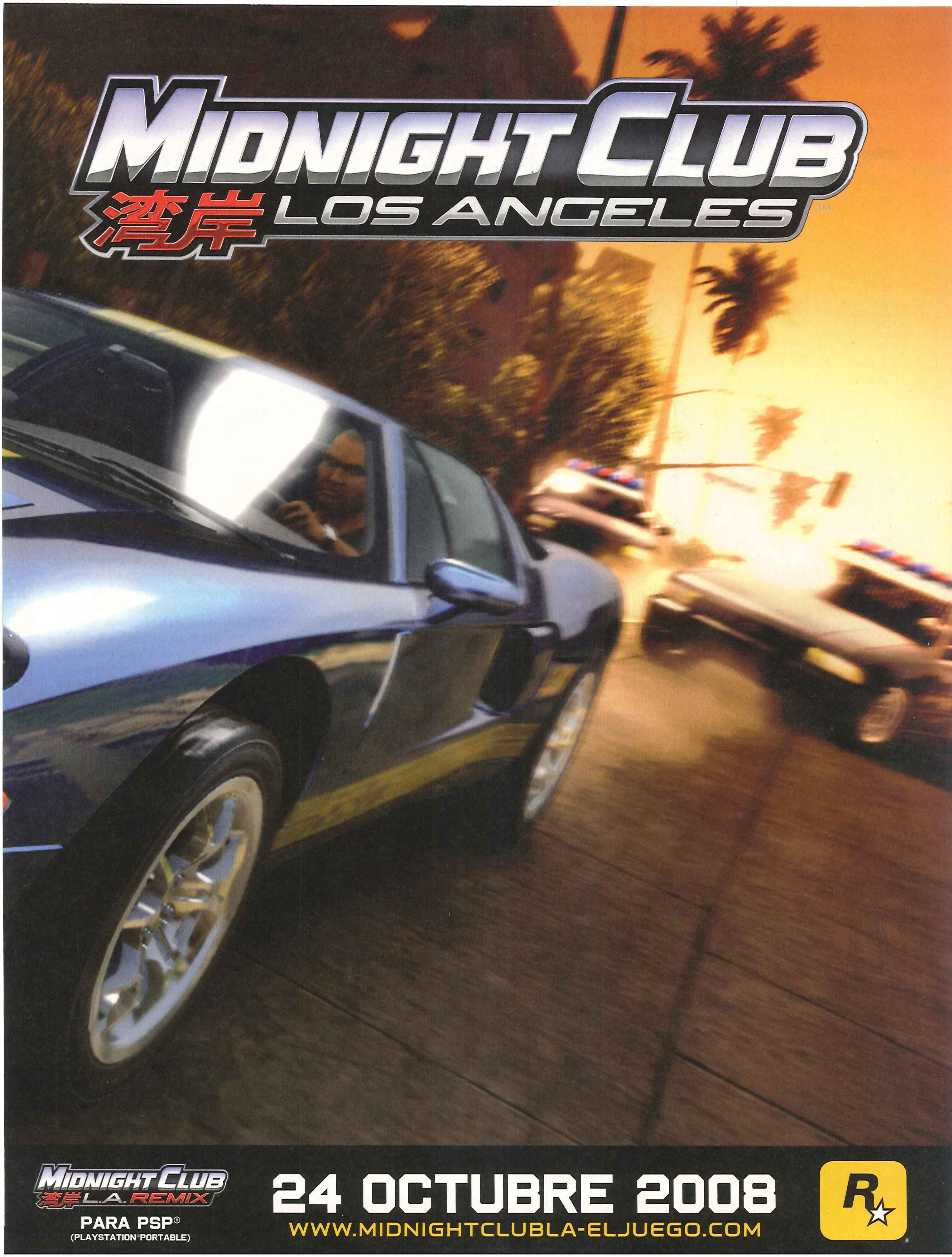
FIFA 09 vs. PES 2009
¡Puntuados sin piedad!

ESPECIAL RETRO Y EXOESQUELETOS
METROID • GHOSTS'N GOBLINS • MEGAMAN 9

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
BROTHERS IN ARMS H. HIGHWAY / PS3
NARUTO ULTIMATE NINJA 3 / PS2
STAR WARS E.P.D.L.F. / PSP - XBOX 360
WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION / Wii

+ RESIDENT EVIL 5 - FAR CRY 2 - WIPEOUT HD - INFINITE UNDISCOVERY - DRAGON QUEST DS - CASTLE CRASHERS - HELLBOY...





MIDNIGHT CLUB
湾岸 LOS ANGELES ™
MIDNIGHT CLUB
湾岸 L.A. REMIX
PARA PSP®
(PLAYSTATION PORTABLE)
24 OCTUBRE 2008
WWW.MIDNIGHTCLUBLA-ELJUEGO.COM

¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO! PÁG. 86

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah

Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso

Directora del Área de Revistas: Marta Ariño
Director del Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director del Área de Plantas de Impresión: Román De Vicente
Director del Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director del Área de Prensa: Enrique Simarro
Director del Área de Libros: Faustino Linares

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Koldo Guinea
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Miguel Ángel Sánchez, Alejandro Cremades, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Javier Sánchez, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: *xtreme.superjuegos@grupozeta.es*

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Jefe de Marketing: Fernando Vallarino
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **902 104 694** de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37. 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. Laxe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA.** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@mediascope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17.209-92 • Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

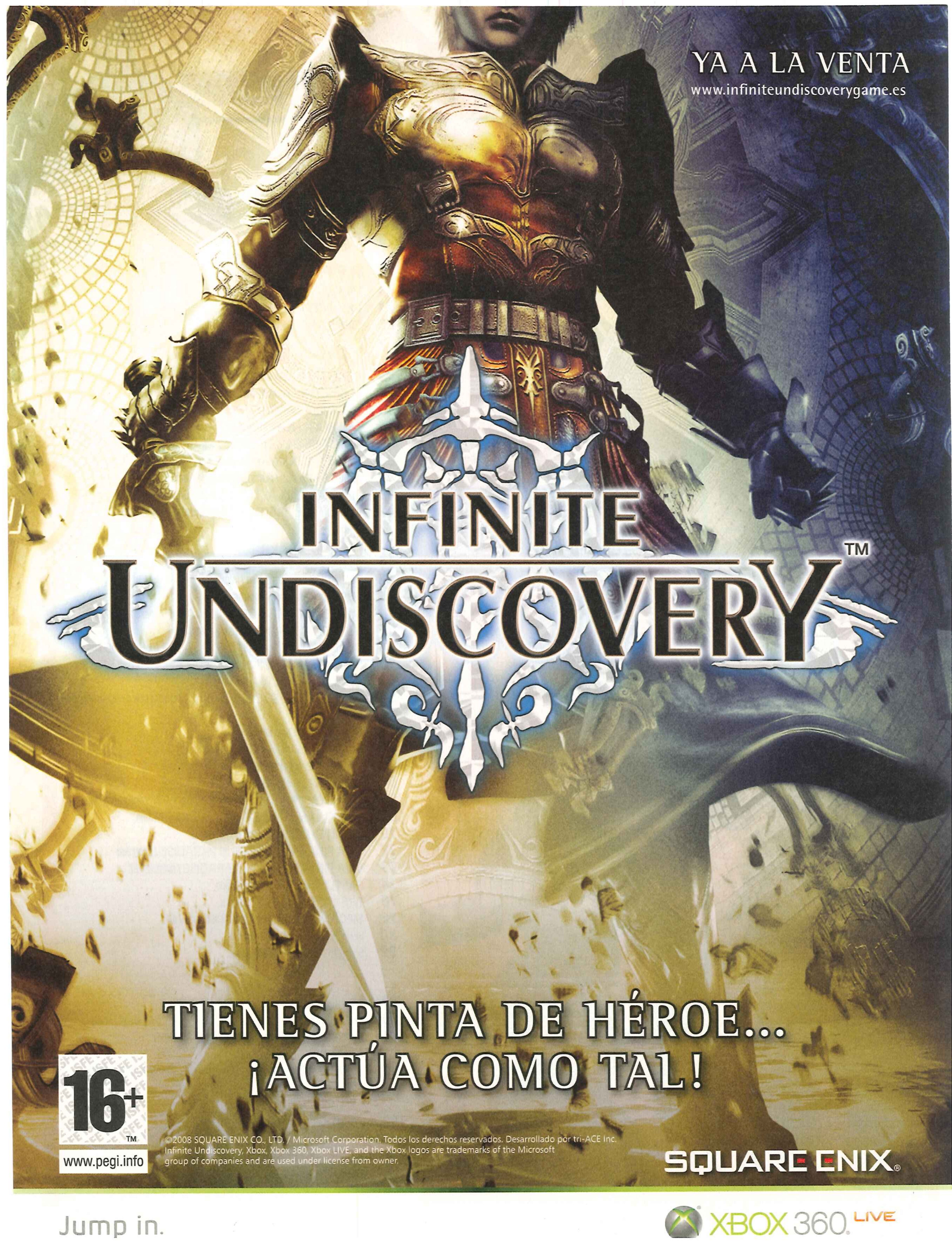
DISEÑO ORIGINAL: UGO R. SÁNCHEZ



ARTISTAS DE LA NADA

Tiene que ser puñetero lo de ser cabeza visible de algún megavideojuego superventas. Desde meses y meses antes del lanzamiento del título de turno, paseándose por las ferias del sector vendiendo humo. Agua perfumada. Cacafuti con un lazo. Confetti de miga de pan. Convenciendo al personal de que un producto que van a ver dentro de año y medio va a ser la repanocha. Supongo que hace un tiempo, cuando los plazos de desarrollo eran mucho menores y el concepto de autoría, con equipos de desarrollo más reducidos estaba mejor definido, figuras como las de nuestro póker de jokers tenían más sentido. Pero de un tiempo a esta parte, ellos mismos acentúan sus tics para que se les reconozca con facilidad y, entre feria y feria, nadie les olvide. Así, **Itagaki** (sin duda el más divertido y autoconsciente) es una misógina estrella del rock. **Kojima** acentúa su pose de artista atormentado, fingiéndose creador independiente con proyectos multimillonarios para emporios del entretenimiento. **Cliffy B.** se comporta como un fan entusiasta, encantado de explicar que un fusil con sierra eléctrica incorporada mola... porque mola. Y **Molyneux** fuerza su icónica presencia de gurú alucinado, con los resultados que todos conocemos. En este número hablamos con los dos últimos. Ahora es vuestro turno decidir si son señores artistas o, para esto, mejor que nos pongan chicas en bikini y pantys prietos. _JOHN TONES




YA A LA VENTA
www.infiniteundiscoverygame.es
INFINITE UNDISCOVERY™
TIENES PINTA DE HÉROE...
¡ACTÚA COMO TAL!
16+
www.pegi.info
©2008 SQUARE ENIX CO., LTD. / Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Desarrollado por tri-ACE Inc. Infinite Undiscovery, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from owner.
SQUARE ENIX
Jump in.
XBOX 360 LIVE

SUMARIO



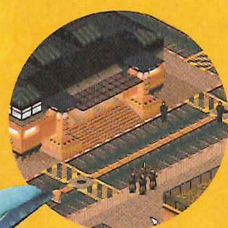
#190
OCTUBRE
2008

Con la llegada del otoño empieza el festival de lanzamientos. Unos buenos y otros no tanto. Como siempre, los primeros en llegar son los simuladores deportivos, a los que se le suman títulos de la talla de **Castle Crushers** o **Megaman 9**. También disfrutaréis con **Fable II** o **Dead Space** y, por supuesto, nuestra sección retro, que tiene este mes como protagonistas a **Syndicate** y a **Metroid**. ¡Buen provecho!



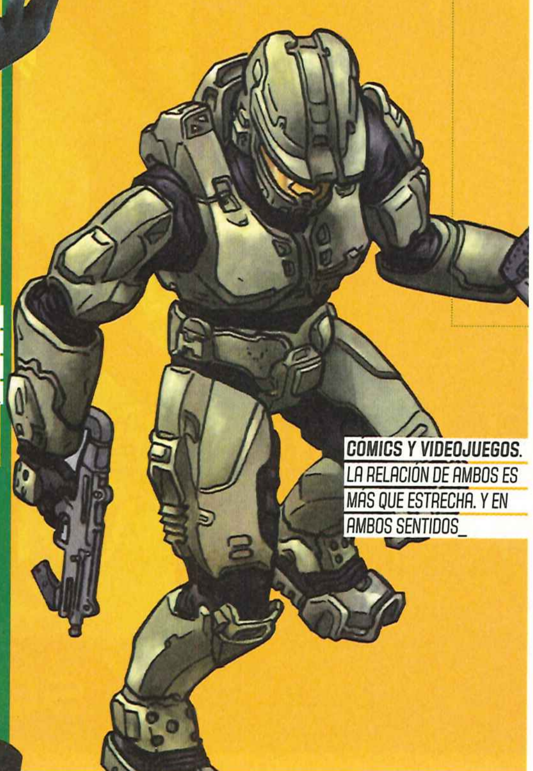








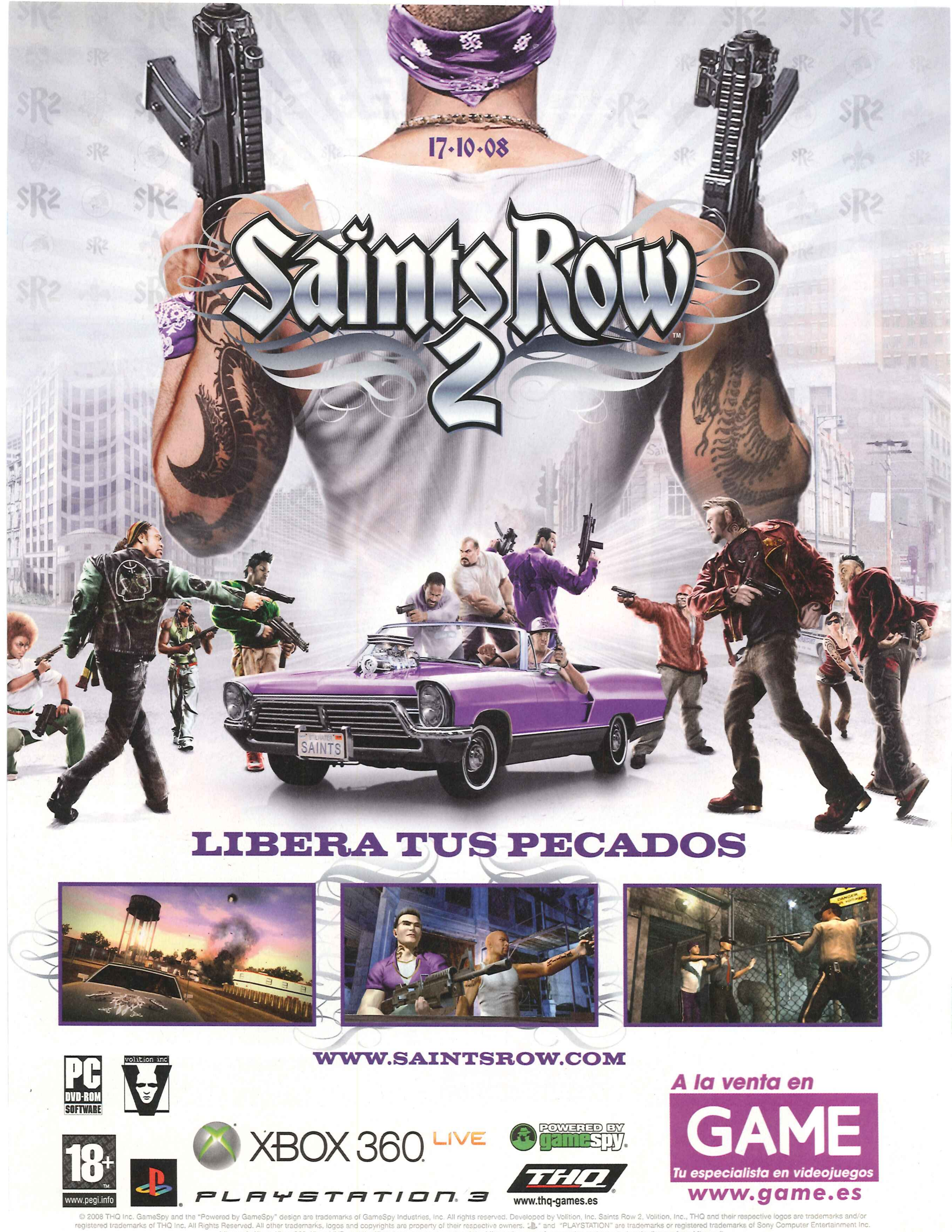
FABLE II OS CONTAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DE FABLE II, EL NUEVO RPG DE PETER MOLYNEUX_



COMICS Y VIDEOJUEGOS. LA RELACIÓN DE AMBOS ES MÁS QUE ESTRECHA. Y EN AMBOS SENTIDOS_

xtreme

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com


17-10-08
Saints Row 2
LIBERA TUS PECADOS
WWW.SAINTSROW.COM
PC DVD-ROM SOFTWARE
volition inc
18+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
POWERED BY gamespy
PLAYSTATION 3
THQ
www.thq-games.es
A la venta en
GAME
Tu especialista en videojuegos
www.game.es

PRESS START

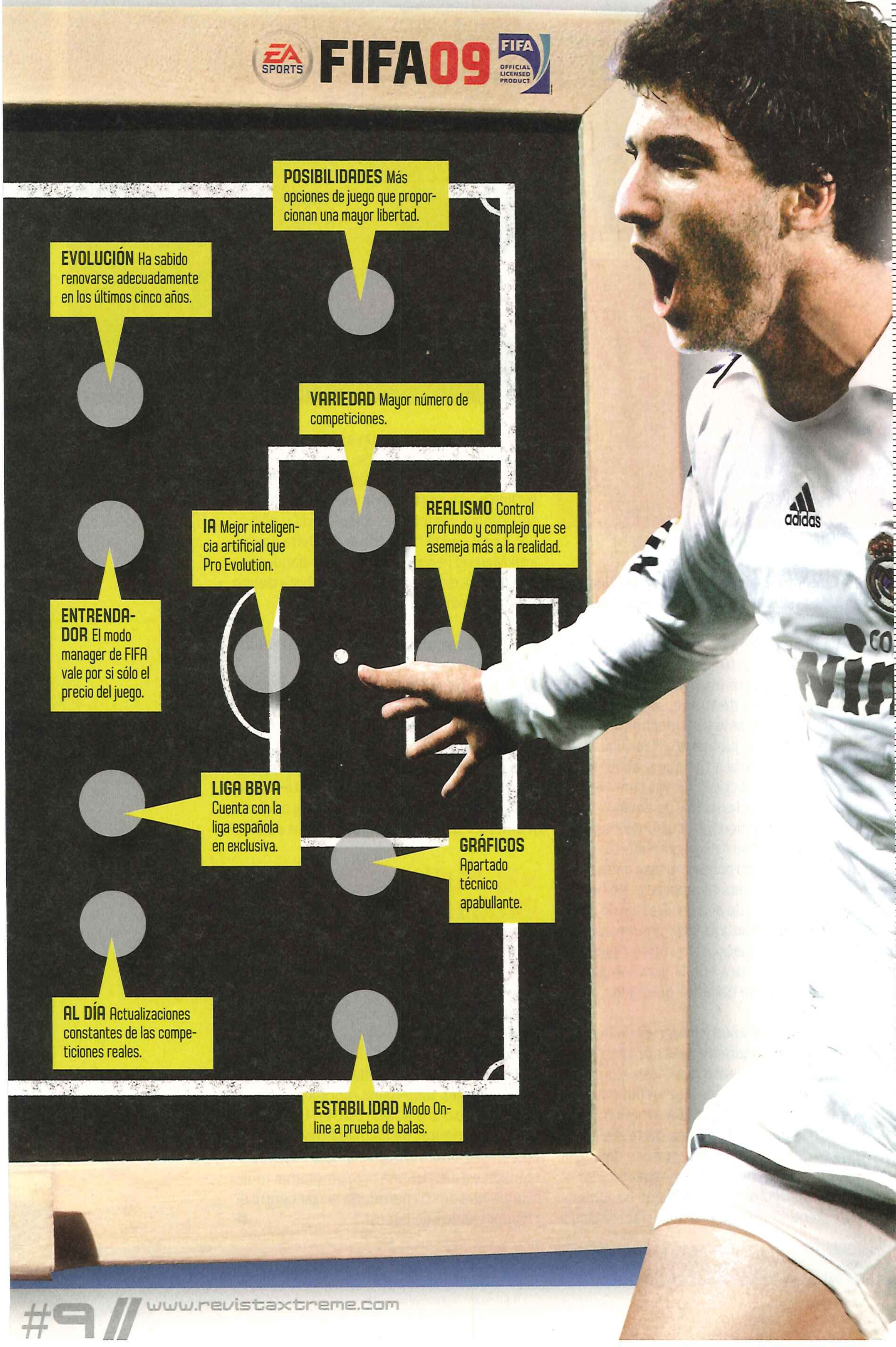
_COORDINA: CHAIKO



AGRADECIMIENTOS A MR. GREEN, KURTS_REJOINDER; SLYJSS, MORRI, MIKE SCORE, SPRITEACUS, SOL, CIENFUEGO, TOYOTO, ALDRUID, LIBERTINO, SENDOA, EDGAR & CIA Y DEZZ

TODA UNA GUERRA CON BALÓN

En realidad somos más de ***Sensible Soccer***, pero también hay otros buenos juegos de fútbol (peores que ***Sensi***) con los que disfrutar. Uno de las duelos más cruentos del mundo de los videojuegos se disputa entre los dos principales simuladores del deporte rey. Éstas son las señas de identidad de ***PES*** y ***FIFA*** durante todos estos años.





MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

VALE, LO RECONOZCO: SOMOS MALOS

Tenía esta columna escrita. Hasta abajo. Y con el fosforito amarillo y todo. Y he tenido que borrarla porque mis compañeros, esos santos varones, han visto la temática de la misma, nuestra renovada y saludable competencia en el quiosco, y me han dicho que no sea malo.

He comido hoy con unos amigos, responsables de uno de los blogs sobre videojuegos más importantes de la actualidad, y hemos despellejado a la profesión. Algunos colegas (sí, imbécil, hemos hablado de ti), algunos *product managers* que manejan videojuegos como quien manipula coliflores, determinado tipo de lectores. Hemos forrado sin compasión a buena parte del sector, y he pensado en algún momento: «*Si es que somos malos*».

Ayer pasé por una tienda céntrica y me detuve a mirar las novedades, esas que algunas compañías ni nos envían por miedo a que las pongamos a caldo (en serio: ¿qué podemos tener nosotros en contra de la crianza de sementales equinos maquillados como puertas?), y salí echando espuma por la boca. Vaticinando un holocausto comercial y creativo, deseando estrangular a alguno de los multimillonarios que salen de la GC o del E3 frotándose las manos y contando billetes a base de facturar productos clónicos y títulos sin alma. Y al rato pensé: «*Tranquilo, Tones; no seas malo*».

Me llega al e-mail una nota de prensa llena de información errónea, de datos confusos, de desprecio por nuestro trabajo, que ya bastante puñetero es manejando los datos correctos. Contesto al e-mail enfurecido, corrigiendo los errores y pidiendo que lleven más cuidado con estas cosas. La respuesta habitual: «*Tío, no seas tan malo*»

A los foros de **Mondo Pixel**, donde nos refugiamos para charlar e intercambiar impresiones muchos de los redactores de **Xtreme**, llegan a veces opiniones de gente acusándonos de presuntuosos, chulos, excesivos y, en general, inflamadores profesionales. «*Por qué tanto odio*», preguntan algunos. «*No seáis malos*».

Mientras tanto, las revistas-catálogo, las webs desechables, los juegos basura, los profesionales sin escrúpulos y los niñatos sin talento condenan esta industria a la medianía y al inmovilismo. ¿Demasiado malos? Vosotros no me habéis visto cabreado.



CLIFF BLESZINSKY

DISEÑADOR JEFE GOW 2

«PASARÁN COSAS CADA CINCO SEGUNDOS»

EL PRINCIPAL RESPONSABLE DE LA SAGA GEARS OF WAR NOS CUENTA EN SU VISITA A ESPAÑA LAS PRINCIPALES NOVEDADES QUE PRESENTARÁ LA NUEVA AVENTURA DE MARCUS FENIX

_MR WINTERS

P: ¿Crees que el multijugador es la auténtica esencia de *Gears of War*?

R: Umm... no, yo no diría eso. Yo creo que el juego está repartido equitativamente: un tercio multijugador, un tercio cooperativo y el tercio restante la campaña para un jugador. Si quieres crear un gran éxito tienes que darle al público todos estos elementos en conjunto. Nosotros tenemos en nómina excelentes artistas gráficos, y creamos una historia espectacular, muy atractiva, como una película de Hollywood. Pero una vez hayas terminado la historia, querrás probar el juego cooperativo para compartir todo eso con tus amigos: qué hay detrás de esa esquina... qué nos espera. De eso va el cooperativo.

P: ¿Hay novedades en el cooperativo o todo sigue igual?

R: Hemos incluído nuevas opciones. Por ejemplo, tienes el Modo Horda, con 5 jugadores, que es como una mezcla entre Georgie's War y Smash TV: cinco amigos enfrentándose a ola tras ola de enemigos, así hasta 50 oleadas... yo, por ejemplo no he pasado de la veintipico. E incluso cuando mueres, puedes seguir comunicándote con tus amigos para decirles dónde están los Locust. Y tienes también siete Modos multijugador competitivo, claro. Así que está repartido.

P: Cuéntanos algunos de los cambios que habéis hecho respecto al primer *Gears of Wars*

R: La mayor novedad en el multijugador es el concepto de «fuerzas enfrentadas»: si un personaje corre hacia otro disparándole y recibe disparos de frente, se verá ralentizado, de modo que le será mucho más difícil acercarse a otros jugadores. Habrá que usar fuego de cobertura y flanquear al enemigo. También tenemos cosas nuevas como la captura de pantalla, el sistema de equipos, nuevas armas y enemigos, ejecuciones de varios tipos, la posibilidad de tomar rehenes... y que cuando te noquean puedes andar a gatas hacia un lugar seguro para recuperarte. No hemos incluido opciones de personalización de caras, personajes o armaduras, pero creemos sinceramente que el juego es lo suficientemente divertido como para que la gente lo juegue meses después de haberlo comprado.

P: ¿Cuáles son los puntos fuertes de la campaña para un jugador de *Gears of Wars*?

R: Fundamentalmente que pasa algo cada cinco segundos: se presenta un arma nueva, un nuevo enemigo, ocurre un evento programado, hay una sorpresa, una parte de la historia es desvelada... Hemos tratado de que la historia sea absolutamente espectacular. Y ahora el conflicto del primer juego ha aumentado y tendrás la sensación de estar tomando parte en un guerra a gran escala, con gente luchando por todas partes, no se trata como antes de un puñado de hombres luchando tras las líneas enemigas. Y, a la vez que es una historia épica, también es muy íntima y personal, porque está centrada en el Delta Squad, con Marcus Fenix y Domenic Santiago, cuya mujer está desaparecida y que ahora deben tratar de encontrar.

P: ¿Qué elementos ya existentes habéis mejorado?

R: Bueno... el sistema de recarga, el cooperativo, el sistema de cobertura, todo eso ya estaba más o menos establecido. Lo que hemos hecho es sacarle todavía un poco más de brillo a todo. La cobertura, por ejemplo, no la puedes destruir, porque te cargarías la esencia del juego. Y luego hay mejoras técnicas. Por ejemplo, ahora hemos podido meter más texturas y más resolución en el juego, de modo que el campo de visión es mucho mayor. De hecho, diseñando los niveles hemos tenido en cuenta esos puntos con vistas: puedes subir a una montaña y ver un lago precioso allá abajo. Eso, en la historia, ofrece momentos de calma perfectos... que preceden al infierno que se desata después. Y también está el sistema para programar multitudes, que nos ha permitido lanzar contra el jugador cientos de Locust.

«EL NUEVO SISTEMA PARA PROGRAMAR MULTITUDES NOS PERMITE LANZAR AL JUGADOR CIENTOS DE LOCUST»


7+
www.pegi.info
WARIO REGRESA...
¡PARA HACER TEMBLAR A LOS USUARIOS DE 2D!
Bienvenido a la clásica dimensión de los juegos de plataforma... ¡con un giro nuevo que te sorprenderá!
Con Wario Land: The Shake Dimension, únete a Wario en el regreso a sus raíces 2D para rescatar a la reina Merelda que ha sido secuestrada... ¡pero sólo lo hace por el dinero! Disfruta de la sensación de manejar el scroll horizontal con el mando de Wii. Podrás dar puñetazos, lanzar a los malos y hacer temblar a tus enemigos como nunca.
Raro, malvado, avaricioso y obsesionado con el ajo... ¡Wario es único!
La antítesis de Mario. Wario es un antihéroe de pies a cabeza, movido por el sueño de hacerse indecentemente rico. En incontables aventuras Wario ha buscado tesoros en los cuatro puntos cardinales y más allá ¡y ahora tiene la mirada puesta en el botín más fabuloso de todos: el saco de monedas sin fondo!
¡Los dibujos animados cobran vida!
Wario Land: The Shake Dimension incluye minuciosos gráficos de dibujos animados hechos a mano, que dan vida a esta nueva apasionante aventura de Wario.
¡Usa el poder de "Agitación" para moverte con Wario!
Coge el mando de Wii de lado y usa el botón de control ✜ y los botones ① y ② para jugar. ¡Así de fácil!
Agita el mando de Wii para vaciar las bolsas de dinero, coger objetos de enemigos aturdidos ¡o lanzar puñetazos sísmicos que harán temblar la tierra!
Inclina el mando de Wii para afinar la puntería o llevar a buen puerto vehículos como submarinos o cohetes.
WARIO LAND™
THE SHAKE DIMENSION
www.nintendo.es
Wii
www.wii.com
Nintendo
© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2008 NINTENDO.

PRESS START



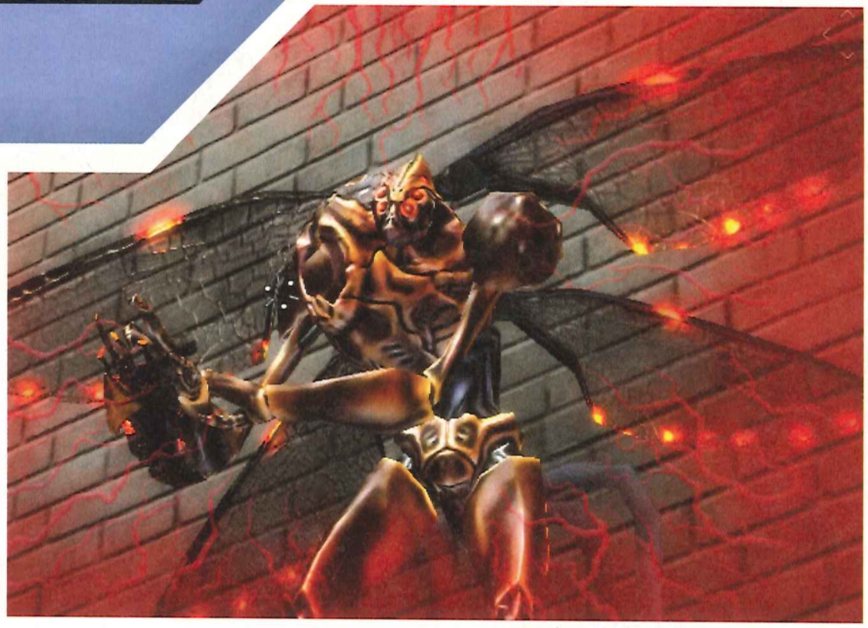
THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

EL BUEN ALEMÁN

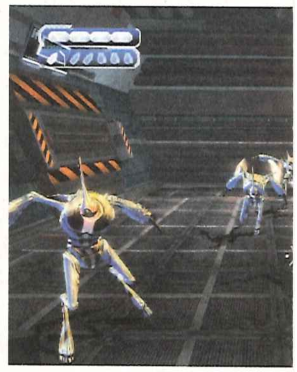
La gramática del videojuego ofrece muy poco espacio para las disquisiciones morales. A pesar de los intentos de los últimos años por arrojar al jugador problemas éticos como parte de una trama o un mundo coherente (***Fable***, ***Fahrenheit***...), lo cierto es que el videojuego continúa apoyándose en gran medida en el enfrentamiento violento entre jugador (héroe) y enemigos. Pocos títulos se atreven a arañar estos conceptos, simples y contrapuestos, que proporcionan al jugador una cómoda ubicación moral en su papel dentro de un medio interactivo: los malos deben, siempre, morir.

Cuando jugaba ***Halo***, disfrutaba enormemente masacrando a los pequeños y estúpidos Grunts, esos enanos cobardes y traicioneros tan aficionados a plantar una granada de plasma en mi espalda. Mi desprecio, sin embargo, desapareció por completo... cuando entendí lo que decían: sus gritos y balbuceos eran frases con significado. Cuando estaban en grupo, se envalentonaban y podía entender sus amenazas. Cuando los estaba liquidando, gritaban con miedo «*¡vamos a morir!*» y se referían a mí como El Demonio. El juego trastocaba por completo mi sistema de referencia: yo no era el héroe. **Era, para esos pequeños alienígenas, un hereje, un demonio genocida. El monstruo de sus pesadillas.**

Últimamente he estado jugando a *Brothers in Arms: Hell's Highway*. Como todo buen juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial, el papel que juegan en él los soldados alemanes es prácticamente el de un Grunt: un enemigo unidimensional. Todo iba bien hasta que pasó por el salón mi novia, que habla alemán, y comenzó a traducirme lo que decían los soldados enemigos: «¡Dios mío, no tengo munición!», «Estamos perdidos», o «¡No quiero morir!». Eran tan deprimente que se me quitaron las ganas de jugar. Por suerte, andaba cerca mi copia de ***Halo 3***, con plena funcionalidad *on-line*. Escuchar las voces nasales de unos cuantos adolescentes reales de Michigan me devolvió, gracias a Dios, las ganas de matar.







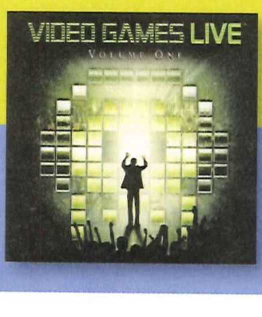
THE CONDUIT

MARCIANOS Y VIOLENCIA GRATUITA (LA QUE TODOS AMAMOS) EN UN FPS PARA WII QUE PROMETE BASTANTE

Los usuarios de **Wii**, ávidos de emociones fuertes, pueden marcar la primavera de 2009 en sus calendarios, y es que ***The Conduit***, desarrollado por **High Voltage Software**, promete una experiencia adulta en un juego con una factura técnica impecable. Presentado desde una perspectiva en primera persona, ***The Conduit*** introduce al jugador en el epicentro de una invasión alienígena a la ciudad de Washington D.C., y a lo largo de las nueve misiones del Modo principal deberá abrirse paso a tiros hasta descubrir la verdad sobre dicho ataque. Desde **High Voltage** prometen ofrecer una calidad audiovisual inédita hasta la fecha en **Wii**, con la intención de demostrar que tiene poco que envidiar al resto de consolas de sobremesa actuales. Pero la técnica será sólo una excusa para presentar un juego un tanto más adulto de lo que ofrece el catálogo de **Wii**, ofreciendo un festival de muerte alienígena y destrucción sin precedentes en la consola de **Nintendo**. El Modo Campaña concederá gran importancia al aspecto narrativo, no sólo a través de las socorridas *cutscenes*, sino con elementos más inmersivos como transmisiones de radio y noticiarios que el jugador encontrará esparcidos por los escenarios. Pero la razón de ser de este título será el combate en primera persona, y a tal efecto no se ha descuidado ni un detalle. Además de buenos gráficos y un depurado Modo Campaña, ***The Conduit*** ofrecerá un buen sistema de control, configurable cien por cien al gusto del usuario (de hecho solicitan sugerencias de los usuarios en su web, ofreciendo premios a los mejores: **www.highvoltage.com**), un completo Modo multijugador para 16 jugadores, tanto en conexión local como a través de la red, con tres tipos de juego clásicos y soporte para **WiiSpeak** para chat de voz durante el juego.

_Adonías

SOUND TEST. VIDEO GAMES LIVE VOL. 1



Video Games Live, Vol. 1 es, digámoslo claramente, música con metástasis en los intestinos.

Tommy Tallarico y **Jack Wall** han urdido con la mejor intención -conseguir que jóvenes y familias disfruten un directo de Música Orquestal- un espectáculo quebrado y sordo consistente en mutilar en vivo fanfarrias clásicas de los videojuegos más populares, recubriéndolas con una detestable costra épica de percusión y metales que impide al obnubilado oyente acceder al así asfixiado pero todavía palpitante corazón de La Música. Con tales arreglos, temas legendarios (heroicos *per se* en sus maravillosas carencias polifónicas) arañan las tripas y se perciben como el recuerdo de un buen amigo muerto en extrañas y siniestras circunstancias.

Mientras el *show* devora a los jefes de pista, el espectador contempla embobado aturullantes vídeos e hipnóticos juegos de luces: una *misdirection* pura y dura, según reza el manual del perfecto ilusionista. *Video Games Live* absurdiza de manera indigna La Música de Videojuegos.





FIRST-PERSON SHOOTERS PARA WII

EL REPASO



BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME

Descripción: Recopilación de los dos *Brothers in Arms* originales.
Lo +: Control mejorado de las batallas gracias al *wiimote*.
Lo –: El juego original tiene casi cuatro años.



CALL OF DUTY 3

Descripción: Versión adaptada a **Wii** del juego para **360/PS3**.
Lo +: Mayor realismo debido al control.
Lo –: El apartado audiovisual no es nada especial.

FAR CRY: VENGEANCE

Descripción: Iteración exclusiva de **Wii** de la serie *Far Cry*.
Lo +: Más mapas y armas, y una nueva historia.
Lo –: Feote, y sin juego *on-line* ni editor de mapas.

GHOST SQUAD

Descripción: Todo el poderío arcade de **Sega** en el *wiimote*.
Lo +: Adictivo y accesible.
Lo –: Sabe a poco.



THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3

Descripción: Dos clásicos arcade de **Sega** por el precio de uno.
Lo +: Buen control, juego extenso.
Lo –: La conversión de la tercera entrega flaquea comparada con la de la segunda.

RED STEEL

Descripción: FPS decano en **Wii**, cargado de carisma.
Lo +: Buena ambientación.
Lo –: Control terrible.



RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

Descripción: Entrega exclusiva de los zombis de **Capcom**.
Lo +: Es *Resident Evil* en estado puro.
Lo –: Se hace corto, aún con todos sus secretos.

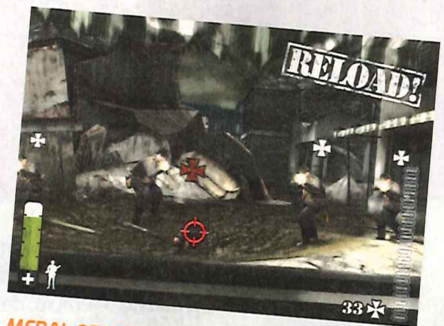
METROID PRIME 3: CORRUPTION

Descripción: La conclusión de la trilogía *Metroid Prime*.
Lo +: Excelente en prácticamente todos sus aspectos.
Lo –: Componente aventurero reducido, control irregular en algunos puntos.



MEDAL OF HONOR: VANGUARD

Descripción: Estreno en **Wii** de la 2ª Guerra Mundial según EA.
Lo +: Salto en paracaídas.
Lo –: Todo lo demás.



MEDAL OF HONOR: HEROES 2

Descripción: Continuación del *spin-off* iniciado en **PSP**.
Lo +: Juego *on-line*, buen control, modo arcade sobre raíles.
Lo –: Genérico como pocos.

_John Tones y eunice szpillman

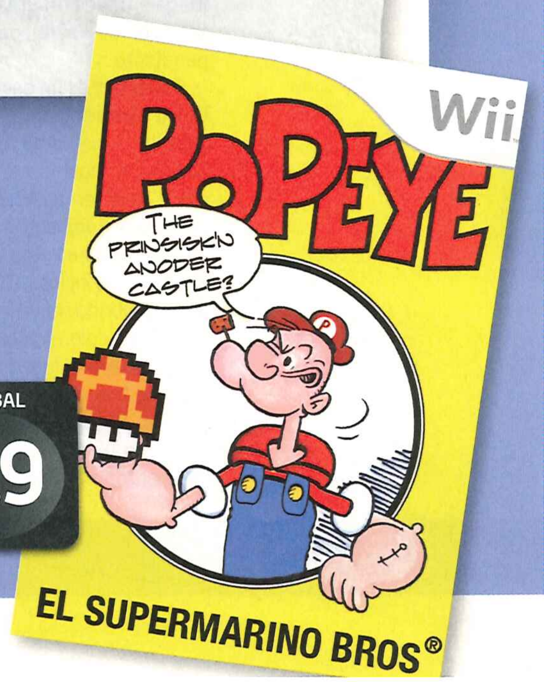
JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. POPEYE EL SUPERMARINO BROS.

_GÉNERO I YAM NOT WHAT I YAM
_COMPAÑÍA I GLADLY PAY YOU TUESDAY
_DESARROLLADOR COZ I EAT MY SPINACH
_JUGADORES CON UNO BASTA
_TEXTOS INDESCIFRABLES

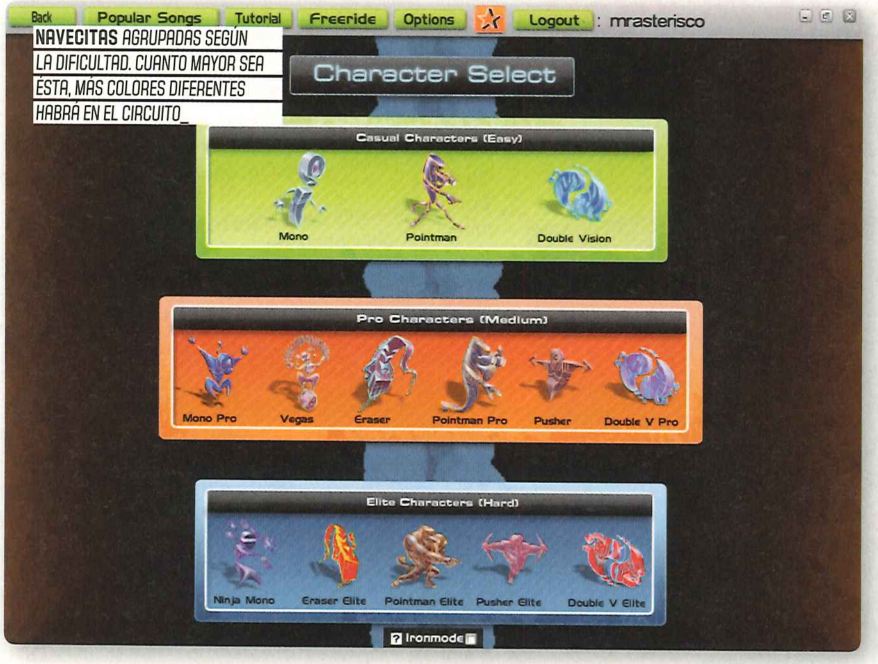
Cuando los *bootlegs* no los hacen fanáticos de los videojuegos clásicos, sino pajeros del comic primitivo, nos encontramos con esta versión tuneada del clásico *Super Mario Bros.*, en el que setas y princesas en otros castillos son sustituídos por hamburguesas, el Rey Bozo de Brutopia o Eugene el Jeep. Los enfrentamientos previsibles son tanto con un Brutus inmortal como con una Bruja Marina y su Buitre Bernardo al que hay que espantar amagando el wiimote. Pero el metalenguaje va más allá.

Los responsables de **I Gladly Pay You On Tuesday** han ambientado cada una de las fases del juego en una etapa del personaje, y así se inicia en la grotesquería de la América profunda de los tebeos originales de **Segar**, para saltar al desquiciado dinamismo de los cortos de los **Fleischer** y acabar en los domésticos contornos pop de las páginas de **Bud Sagendorf**. La pantalla de **Game Over** obliga a contemplar un episodio de la infausta *Popeye e Hijo*. ¡Ouch!

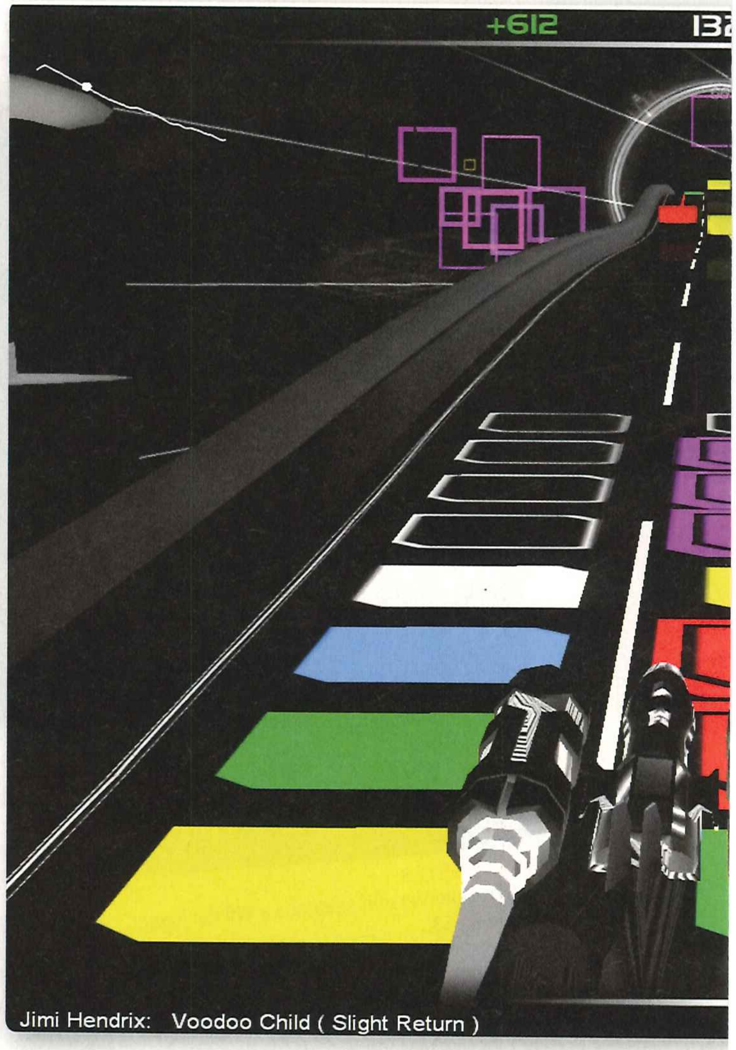
GLOBAL
8,9



Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_



NAVECITAS AGRUPADAS SEGÚN LA DIFICULTAD. CUANTO MAYOR SEA ÉSTA, MÁS COLORES DIFERENTES HABRÁ EN EL CIRCUITO_



AUDIOSURF

ENTRE EL PUZZLE, EL MATAMARCIANOS Y EL JUEGO MUSICAL, AUDIOSURF TE HARÁ SUBIR EL VOLUMEN AL ONCE _STAN BY

Ante todo, una disculpa: ***Audiosurf*** se merecía un sitio en **Línea Alterna** desde hacía mucho tiempo. Por ejemplo, desde que ganara el premio del público en el último **IGF** (**Independent Gaming Festival**) celebrado durante la **Game Developers Conference** de febrero. Así que vamos a usar una excusa tan peregrina como que se han añadido varios logros nuevos al juego, que se descarga y juega a través de **Steam** (el sistema de distribución de **Valve**), para arreglar esta cuenta pendiente...

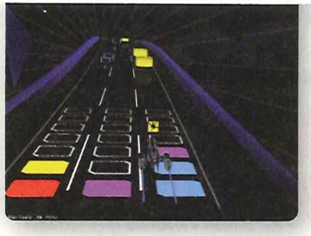
Audiosurf es un bastardo. Desarrollado por **Dylan Fitterer** a partir de un pequeño juego llamado *Tune Racer* (que considera como el boceto primigenio, parte de una serie de juegos 3D que semanalmente realizaba y colgaba en la red), ***Audiosurf*** es el hijo no reconocido de varios padres: *Rez*, por ejemplo, *Columns*, *Wipe-Out* o, incluso, *Guitar Hero*. La mecánica de este híbrido frenético se basa en recolectar bloques de colores sobre una pista de carreras. Con una nave, el jugador debe recorrer un circuito de tres carriles y combinar los bloques, que van almacenándose en una parrilla, para crear combinaciones de al menos tres iguales. Cuantos más combine, más puntos obtiene. Algunos colores (los llamados calientes: rojo, amarillo...) valen más puntos que otros (los fríos: azul, magenta...) y, si alguna columna de la parrilla se llena más de la cuenta, hay una penalización (puntos restados y/o una cantidad de tiempo sin poder recolectar). Lo que marca la diferencia entre ***Audiosurf*** y otros hijos ilegítimos similares es que la pista y la cantidad e intensidad con que aparecen los bloques se configuran a partir de la canción que le sirve, por tanto, de banda sonora estructural. Así, el juego te obliga a elegir, antes de cada carrera, una canción de la selección que incluye al descargarse (donde está, por ejemplo, la banda sonora de la *Orange Box*), de la *Audiosurf Radio*, o de la biblioteca repleta de emepetreses alegales que tienes en esa carpeta compartida con **eMule**...

Una vez elegida la canción, ***Audiosurf*** determina el aspecto que tendrá el circuito: las partes más intensas serán zonas cuesta abajo repletas de colores calientes, mientras que las secciones más pausadas o tranquilas irán cuesta arriba, dando un ligero respiro. Por supuesto, la gracia de ***Audiosurf*** no se basa solamente en jugar escuchando nuestras tonadillas favoritas. Cosa que ya de por sí es todo un logro, consiguiendo una conexión especial con cada nivel jugado, poniendo al jugador a canturrear mientras se pelea con los colores, y permitiéndonos ver una pequeña gráfica dinámica de nuestros temas favoritos antes de liarnos a correr sobre ella. Pero **Fitterer** no se queda en el mero *gimmick* de personalización, sino que ofrece una profundidad de juego exquisita a través de las diferentes modalidades de juego. Porque según la navecita que se elija (divididas en tres grupos de dificultad), se tendrán diferentes habilidades que cambian radicalmente el estilo de juego: desde el Modo (o personaje) Pointman, que permite almacenar bloques para su uso en el momento más oportuno, a Eraser, con opción de borrado de un color que no interese en la parrilla, pasando por Vegas (con la habilidad de reordenar al azar los bloques almacenados), Mono, donde hay que esquivar un color fatal, Pusher, que permite desviar bloques a las columnas adyacentes, o Double Vision, donde se manejan dos naves en cuatro carriles (dos para cada nave). Con cada modo, las estrategias cambian, y con cada canción tenemos un nivel diferente. Y a la vista de esa carpeta de alegales que tengo por aquí, me queda juego para rato... o años.

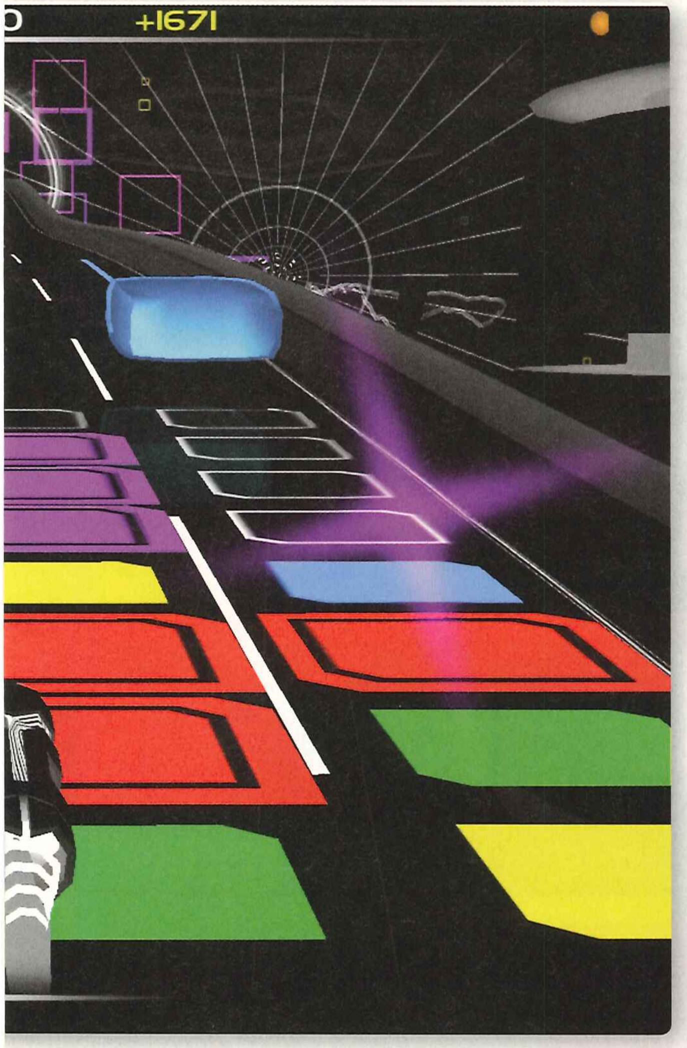




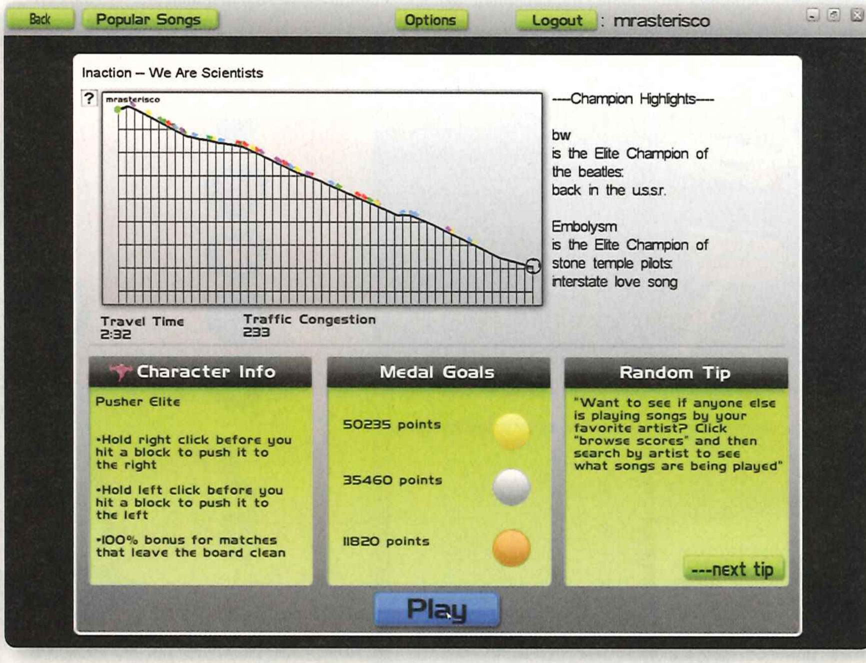
¡NINJAS! En Mono has de esquivar los bloques grises. Si juegas en Ninja podrás romperlos con... ¡shuriken!



POWER-UPS De tanto en tanto podrás recoger power-ups para, por ejemplo, pintar toda la parrilla de un mismo color.



AL RICO VUDÚ ¿Quién decía que Jimmy Hendrix era tranquilito? Sobre estas líneas, Voodoo Child, una cuesta abajo que puede llega a ser infernal. ¡Yuju!



¡A LA RICA GRÁFICA! Ésta es la pantalla previa a cada carrera. En ella se ve el recorrido del circuito, creado en función de la dinámica de la canción, algunos destacados con la actuación de otros jugadores, las puntuaciones requeridas para cada medalla, la información sobre los requisitos del circuito (en función de la nave elegida), y algún consejo.





PUNTUACIÓN Tu puntuación total se sube al servidor de puntuaciones global, donde comparar y competir con otros. Devorao no es muy popular, por desgracia.





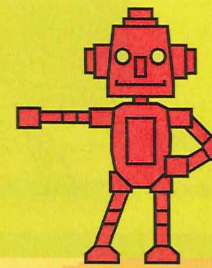
NUESTRO TOP 10 PARTICULAR

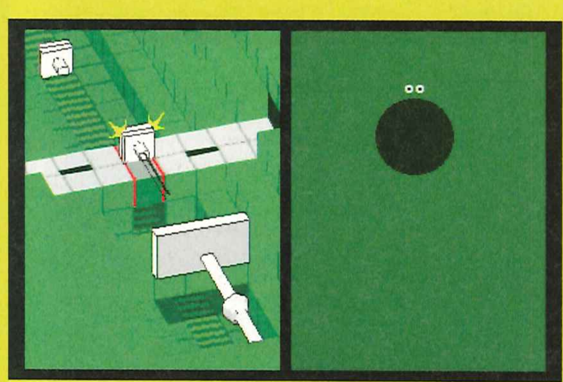
Ésta es nuestra selección de canciones. Furiosas en general, todas son una cuesta abajo loca, loca, loca...

- **Gay Bar**
  Electric Six
- **Search and Destroy**
  Iggy & The Stooges
- **Voodoo Child (Slight Return)**
  Jimmy Hendrix
- **Inaction**
  We Are Scientists
- **Devorao**
  Siniestro Total
- **Memoria Selectiva**
  Wicked Wanda
- **You Spin Me Around**
  Dead or Alive
- **Private Idaho**
  The B-52's
- **Still Alive**
  Jonathan Coulton
- **I Kissed a Girl**
  Katy Perry

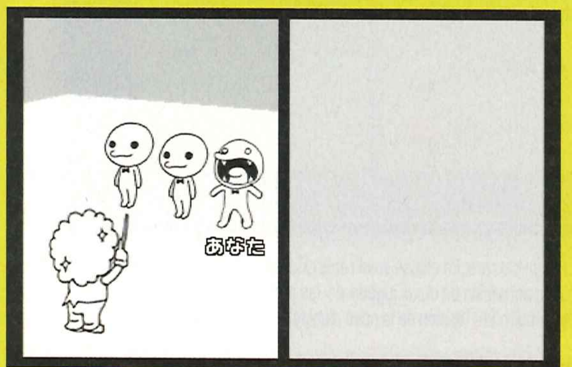


Definición de KAMIKAZE:
«Chunda-chunda que sí mola».
Cada mes, aquí, lo último
y más sorprendente de japón_



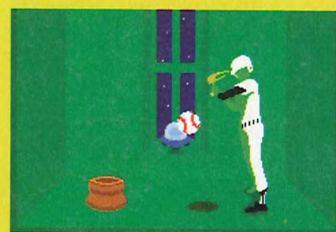


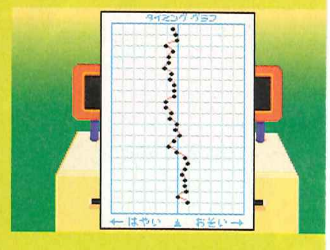




LÁPIZ TÁCTIL EN MANO. Dos son los movimientos principales con el stylus. El primero es un toque normal, que se asemeja al botón A. El segundo es una especie de arrastre con el lápiz para después soltarlo como si tirases de algo. Y ambos siempre al ritmo de la música y siguiendo los patrones del título.







NINTENDO DS

RHYTHM HEAVEN

IMAGÍNATE QUE LOS CREADORES DE WARIO WARE HACEN UN JUEGO MUSICAL COMPUESTO POR UNO DE LOS MEJORES PRODUCTORES DEL POP JAPONÉS. PUES DE ESO VENÍA A HABLAR HOY.

_ALE CREMADES

LA MAYORÍA DE LAS PRUEBAS SE BASAN EN LA REPETICIÓN DE PATRONES QUE TIENES QUE SEGUIR AL RITMO DE LA MÚSICA DE TSUNKU

Juegos como *Dance Dance Revolution*, *Band Brothers* y *Guitar Hero* se basan en leer e interpretar música, pero ***Rhythm Heaven*** va exactamente de seguir el ritmo. Y además, cada canción tiene unos gráficos y un control exclusivo que consiguen que cada pantalla de ***Rhythm Heaven*** parezca un juego nuevo. Este es un nuevo derroche de talento de los creadores de *Wario Ware*, y una delicia para los que gusten de la variedad y la innovación dentro de la sencillez.

Rhythm Tengoku, el antecesor de ***Rhythm Heaven*** para **Game Boy Advance**, no salió del mercado japonés probablemente por su tardía fecha de puesta a la venta, 2006, cuando la **DS** ya llevaba dando un par de años dando guerra. Se trata de un videojuego con muchas pruebas cortas distintas para elegir, y mecánicas de juego que nos obligan a usar los botones para seguir el ritmo de formas tan intuitivas como sorprendentes. El diseño gráfico es muy moderno, simpático y, sobre todo ,sincero y nada pretencioso. Y la música (importante) está hecha en casi su totalidad por **Tsunku**, uno de los productores de música pop más prolíficos y apreciados de Japón, aunque también hay músicas de ambiente que suenan claramente a *Wario*.

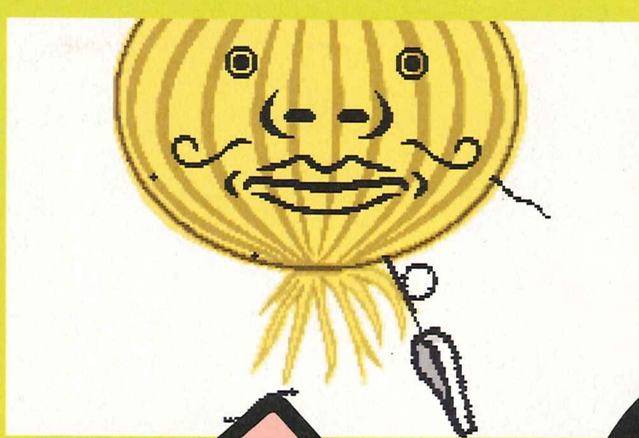
Con este cartucho puedes seguir el ritmo de una canción de formas tan dispares como rompiendo macetas con golpes de kárate, cazando fantasmas con un arco, bateando, haciendo cantar a varios muñecajos o incluso depilando cebollas. La mayoría de las pruebas se basan en la repetición de un patrón o en responder a la máquina. Esto se diferencia mucho de la mayoría de videojuegos de música, basados en lectura y previsión.

Mil juegos en uno

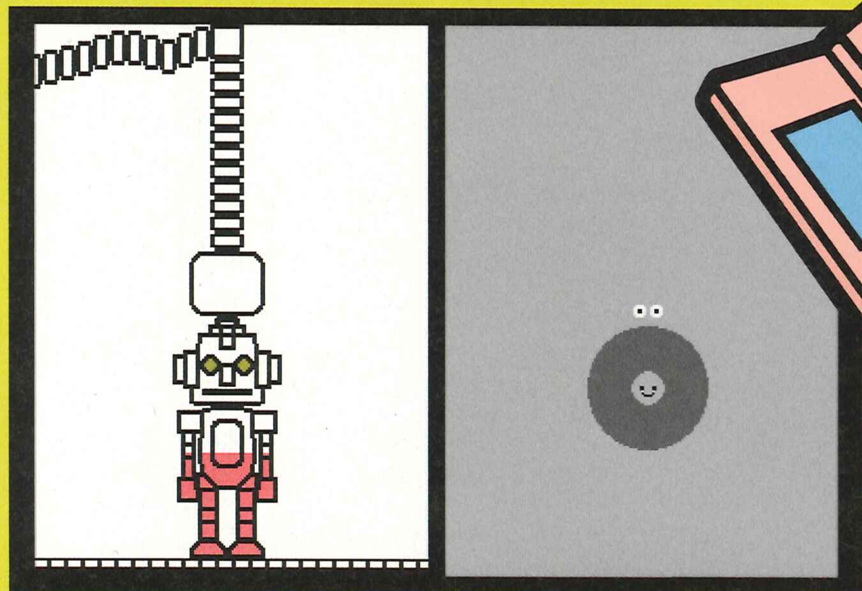
El hecho de que cada pantalla tenga su música, su aplicación de una o más mecánicas, sus personajes y su escenario completamente exclusivos nos lleva a identificarlas individualmente, y esto es muy grato porque cada juego llega a ser un mundo. Señores, se me ocurren varias empresas que habrían sacado un producto diferente con cada idea de todas las que se encuentran reunidas en esta obra tan sembrada. Pero **Nintendo R&D1** creó junto con **Intelligent Systems** un juego de juegos en el que cada cierto número de pantallas hay un cachondísimo *boss* en el que una nueva canción te va pidiendo que la acompañes con los movimientos de las fases anteriores, revisitando los personajes e identidad gráfica de las mismas. Al final la sensación que da todo esto es que se nos enseña a tocar varios instrumentos, y luego se nos pide







HAZ DE TODO EN TODAS PARTES. Podrás cantar como un moai, fabricar robots, natación sincronizada, pelar cebollas o convertirte en un perro ninja que corta verdura. Son muchos videojuegos en uno y todos realmente divertidos.





dar un concierto usando todos ellos en el orden que al juego le dé la gana. La sensación que da el conjunto es de satisfacción indescriptible.

¿Y qué pasa con ***Rhythm Heaven***? Es el nombre internacional de ***Rhythm Tengoku Gold***, la segunda entrega de la serie que salió este verano en Japón. Funciona en **Nintendo DS** y se maneja exclusivamente con el *stylus*. Básicamente es más de lo mismo, y lo que más ha cambiado es el control, que me parece más exigente porque los botones son más intuitivos y cómodos de apretar. Además de pulsar la pantalla con el *stylus*, maniobra que podría ser

SON DE ESOS TÍTULOS QUE, TRAS DEJARLOS UN PAR DE MESES, JUEGAS MEJOR AL RETOMARLOS

equivalente a pulsar el botón A, hay otro movimiento que se usa mucho y se trata de dibujar una línea por la pantalla y levantar el *stylus* rápidamente al final, de manera que parezca que estamos arrastrando y lanzando algo fuera de la pantalla. Es un movimiento sencillo, pero de todas formas me parece bastante más complejo que pulsar un botón, y probablemente tardemos un tiempo en hacernos con él perfectamente. Pero los juegos de ritmo son difíciles de cazar al vuelo, ya sea por una razón o por otra. Y por cierto, con este programa la **DS** se coge de lado, estilo libro como en *Hotel Dusk*, y mientras que pinchamos en la táctil al ritmo de la música, nuestros ojos estarán fijos en la otra pantalla, con los simpáticos figurantes del juego casi siempre presentes.

Más minijuegos para DS

En esta entrega podemos jugar al ping-pong, recoger hortalizas o incluso hacer la llamada de la lagartija en celo, todo ello al ritmo de la música. La cual, por cierto, es mucho más pop y suena mucho más **Tsunku**, además de que con auriculares se escucha bastante mejor que el anterior (que por cierto no suena nada mal) gracias a la superioridad de la **DS** en cuanto a sonido digital. Cabe apuntar que ambos juegos tienen canciones cantadas por artistas de la productora de **Tsunku**, como los solistas **Ami Tokito** y **Sousho Kurei** en el primer cartucho o los grupos **Canary Club** y **The Possible** en el de **DS**.

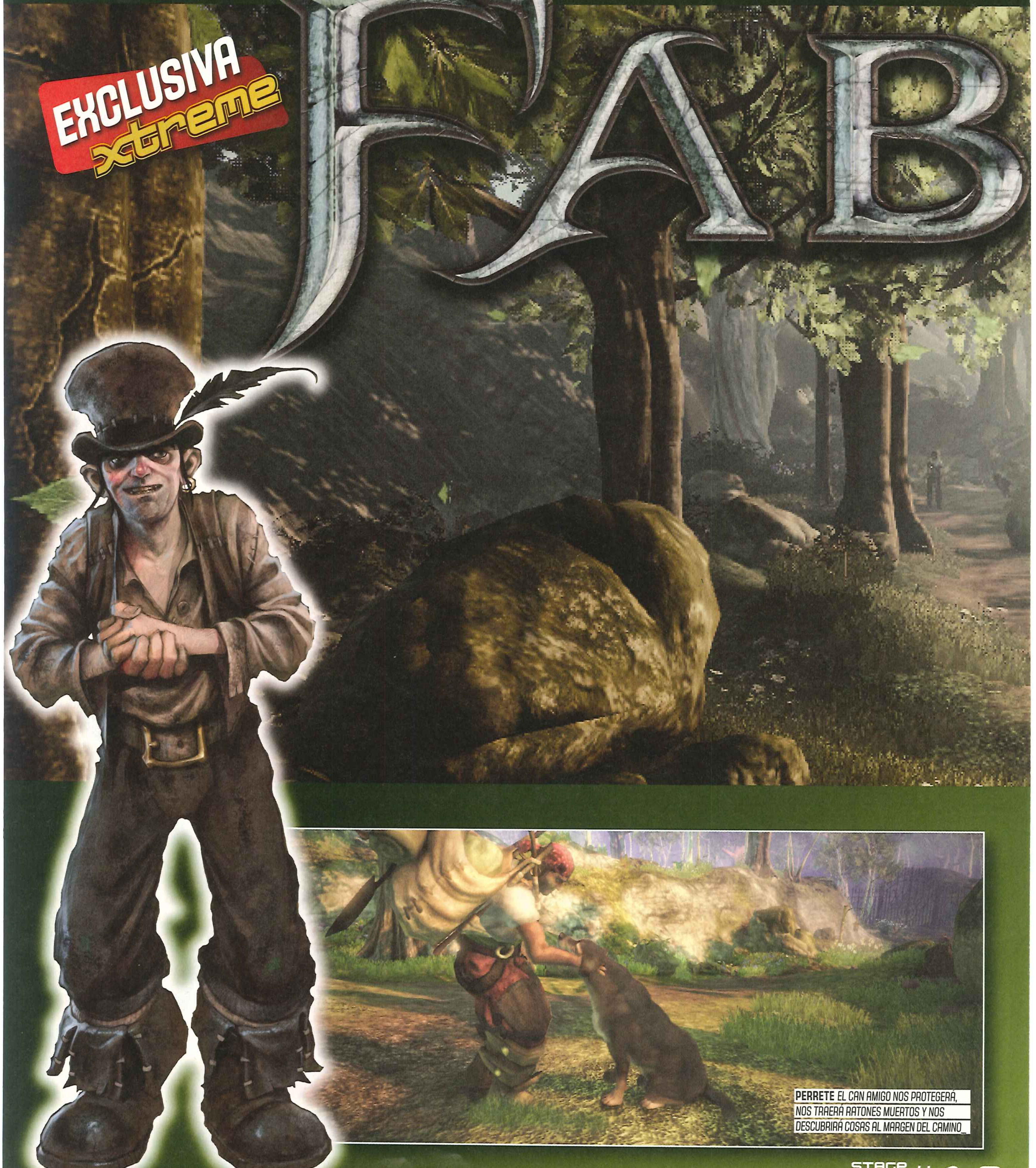
Si consigues pillarle el truco a estos juegos, no pararás hasta quedar gravemente atascado o hasta conseguir todas las medallas presentes en cada uno de s los minijuegos. Y lo mejor de todo es que son el tipo de juegos que dejas reposar un par de meses y cuando los retomas juegas mejor y disfrutas todavía más. Los dos son un gustazo, el equivalente al fondo de armario en forma de ocio digital.

TSUNKU, EXITO SEGURO

Desde principios de los noventa se hizo respetar en el mercado japonés con su grupo **Sharan Q**, y en 1998 hizo historia reuniendo a las **Morning Musume**, un grupo de chicas que cantan y bailan y van rotando cada año como si fueran un equipo de fútbol. El éxito fue tal que sus canciones se han convertido en temas fijos de cualquier sesión de karaoke. **Tsunku** ha producido y produce a un montón de gente, de entre los cuales podemos destacar **Mini Moni**, **Aya Matsuura** o **Ayumi Hamasaki**.

EXCLUSIVA xtreme

FAB



PERRETE EL CAN AMIGO NOS PROTEGERÁ, NOS TRAERÁ RATONES MUERTOS Y NOS DESCUBRIRÁ COSAS AL MARGEN DEL CAMINO_

LE II



MORALIDAD, MAGIA Y PISTOLONES

¿TRABUCOS Y CERVEZA? ¿POLIGAMÍA Y ORGÍAS MEZCLADAS CON ESPADA Y BRUJERÍA? ¡ME APUNTO! VIAJAMOS HASTA LONDRES PARA CONOCER AL NIÑO MIMADO DE PETER MOLYNEUX QUE SE HACE MAYOR EN LA CONTINUACIÓN DE UNO DE LOS TÍTULOS MÁS FUERTES DE MICROSOFT PARA ESTA TEMPORADA _MR WINTERS

En dinámica de fluidos se define una onda de choque como aquella perturbación que se desplaza a través de un medio fluido, líquido o gaseoso, provocada por el movimiento de un cuerpo que se mueve más rápido que el sonido. En el caso de un avión supersónico, por ejemplo, el aire que rodea al aparato debe «rellenar» el hueco que éste deja en el gas atmosférico, adaptándose y deformándose de forma casi instantánea.

Esto genera unos cambios bruscos en las condiciones termodinámicas del gas (el aire) y así es como aparece un súbito aumento de la presión y la temperatura que se desplaza, en forma de onda de choque, junto al avión. Los efectos de una onda de choque, que se generan siempre que tiene lugar una explosión, pueden ser muy destructivos. Las bombas, por ejemplo, reducen a pulpa las vísceras de sus víctimas por el efecto «machacante» de sus ondas de choque.

En el caso de *Fable* tuvimos la oportunidad de ser testigos de cómo se formaba una onda de choque alrededor del lanzamiento de un videojuego. En una especie de inversión de los mecanismos naturales de la física (y del sentido común), **Peter Molyneux**, como más tarde reconocería, alentó unas tremendas expectativas con respecto a la que debía ser su gran obra maestra. El ruido que hizo se desplazó mucho más rápido que la masa crítica de un juego cuya realidad parecía cabalgar a rebufo de las expectativas que había generado su autor. Las enormes diferencias entre lo anunciado y lo finalmente ofrecido provocaron que se crease alrededor de *Fable* una contundente onda de choque de letales y destructivos efectos sobre la reputación de un estudio, **Lionhead**, y, especialmente, de un creador considerado desde hace décadas como un auténtico genio.

EN EL FABLE ORIGINAL, MOLYNEUX ALENTÓ UNAS TREMENDAS EXPECTATIVAS QUE NO FUERON SATISFECHAS

Aunque muchos consideraron aquello un burdo ejercicio de *marketing* desmedido, personalmente prefiero pensar que **Peter Molyneux**, simplemente, se dejó llevar por el entusiasmo de un proyecto en el que, por fin, tenía la oportunidad de materializar conceptos y mecánicas de juego que llevaba barajando desde los tiempos de *Populous*, *Syndicate* y *Black & White*. Lo cierto es que cuando **Microsoft** y **Lionhead Studios** nos invitaron a viajar a Londres para acudir a la presentación de este ***Fable 2***, que debería salir a la venta a finales de octubre, nos resultó muy difícil no



incluir en la maleta una dosis extra de cinismo como escudo para una muy probable avalancha de promesas y creación de expectativas por parte del señor **Molyneux**. Resultaba complicado enfrentarse a un título de estas dimensiones que parecía llamado a suplir las carencias de las que adolecía su antecesor.

Reiniciando

Fable 2 parece retomar la idea principal que movía al primer *Fable*: ser aquel que quieres ser. Enmarcada en el género del juego de rol con una fuerte dosis de acción, la serie *Fable* duplica en esta segunda parte su ambición, extensión y posibilidades de juego. ***Fable 2*** se ubica temporalmente quinientos años después de los acontecimientos narrados en la primera parte. El mundo que entonces conocimos, que, nos dicen, será ahora casi diez veces mayor, ha cambiado mucho desde entonces como consecuencia del progreso tecnológico, lo que afecta directamente al papel que los héroes juegan en él. El juego retoma la fórmula de ofrecer al jugador, por una parte, una historia épica de magia y desarrollo perso-

PODREMOS CASARNOS, TENER HIJOS, SER INFIELES Y PARTICIPAR EN ORGÍAS MULTITUDINARIAS

nal que se combina con la posibilidad de explorar un vasto mundo coherente, realista y lleno de vida, donde todos los actos del jugador tendrán su consecuencia. Así, las apenas doce horas de juego que, según **Molyneux** podría llevarle a un jugador experimentado a completar la historia principal, podrán en ***Fable 2*** multiplicarse hasta la centena si el jugador explora, investiga, invierte y, si quiere, pervierte el extenso mundo que se le ofrece como un patio de juegos abierto.

Lo primero que ***Fable 2*** ofrece es la posibilidad de elegir el sexo del personaje, algo que no podía hacerse en la primera parte y que, con los elementos ➔

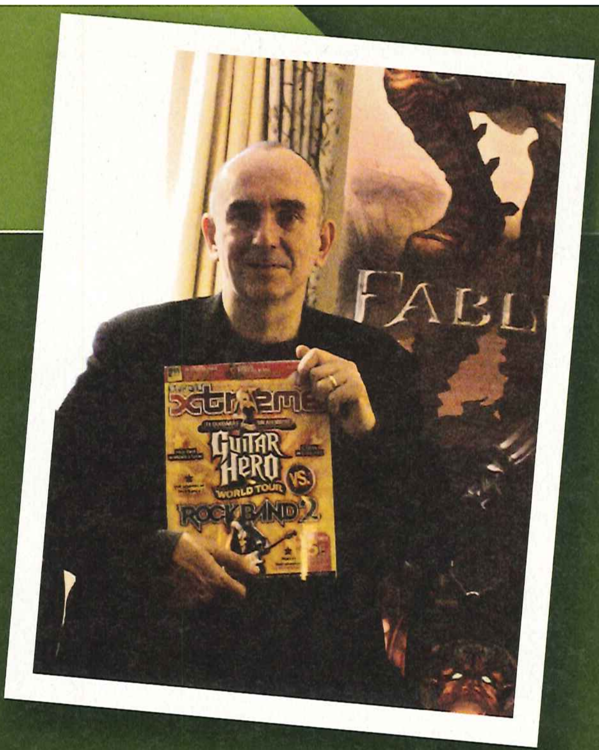


entrevista

DISEÑADOR JEFE - LIONHEAD

PETER MOLYNEUX

GENIO Y FIGURA



– Usted es la cabeza visible tanto de Lionhead como de la saga *Fable* pero, ¿cuál es exactamente su papel en el equipo de desarrollo del juego? ¿En qué consiste exactamente su trabajo?

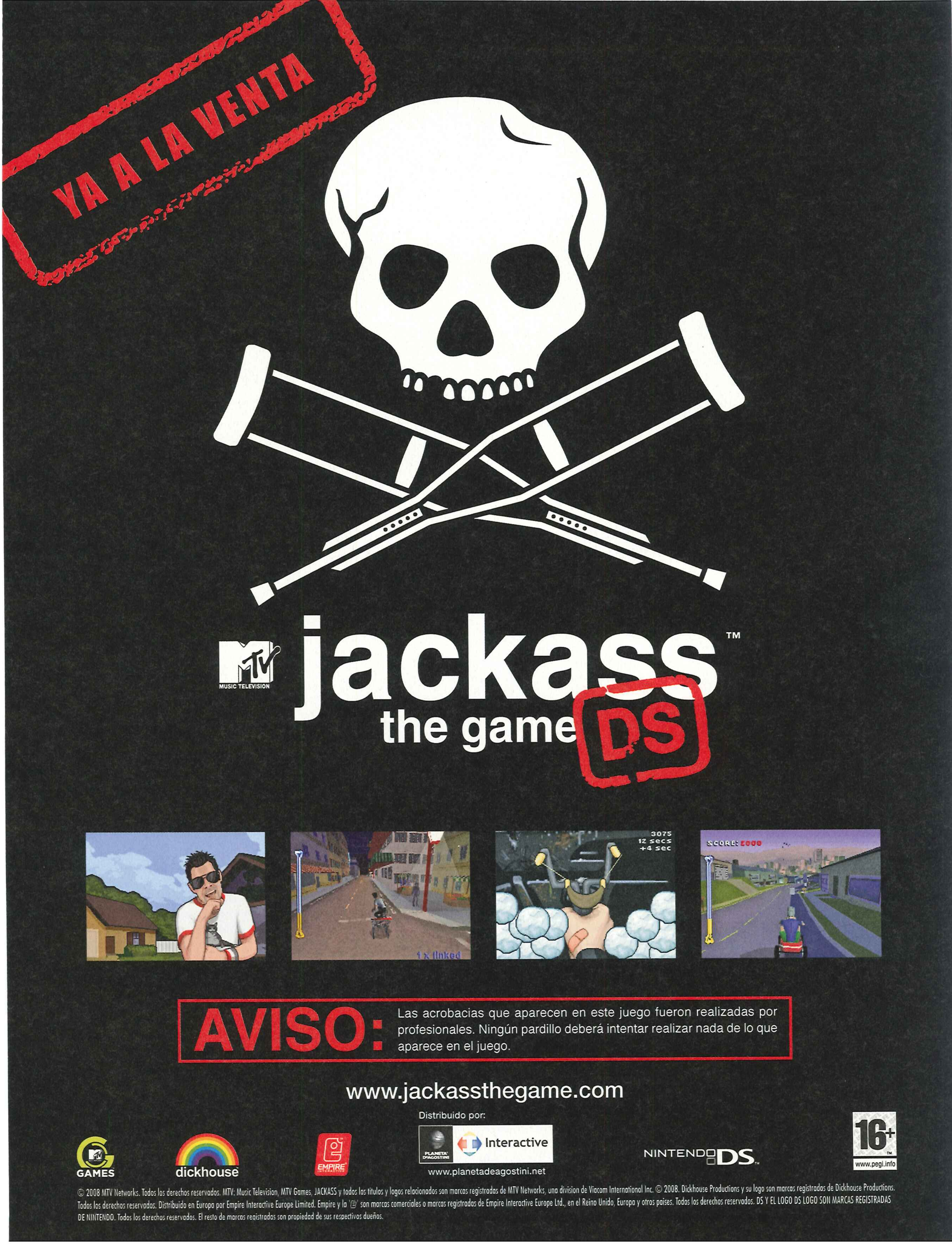
– Bueno, yo soy el *chief designer* en **Lionhead**, soy el jefe de diseño. En realidad tengo un papel de dirección, que refleja muy bien cómo ha cambiado y evolucionado esta industria: yo comencé como programador, programando mis propias ideas, pero la programación se fue haciendo cada vez más difícil y complicada, así que me convertí en diseñador de juegos. Pero el diseño se fue volviendo también cada vez más complicado así ahora soy básicamente un director, en el sentido tradicional del término.
Ahora tengo un equipo de diseñadores, y ellos me consultan sus ideas y yo les digo si me parece una buena o una mala idea, o soy yo el que tiene la idea y se las doy a un equipo, y algunas de esas ideas ven la luz y otras no... Pero en ***Fable 2*** fue distinto, porque en el principio de todo el proceso de diseño, en los verdaderos inicios del proyecto, yo tomé la mayor parte activa en cuestiones de diseño, con decisiones como el uso del perro, o las tiendas y profesiones, o el sistema de combate. Después de aquello, mi equipo se puso a desarrollar todas esas ideas y todo tipo de herramientas para el desarrollo, y yo quedé un poco al margen durante umm... digamos unos seis meses, haciendo otras cosas. Y después, en todo este último año, me he dedicado por completo a ***Fable 2***, a jugarlo una y otra vez, a equilibrarlo, a sacarle brillo.

– ¿Qué considera usted que es la auténtica clave de *Fable*?

– Bueno, creo que Fable es... como diríamos... es un juego enorme, es vasto. Y no son mis palabras, son las de miembros de mi estudio que lo han jugado. Es curioso porque muchas veces las personas a quienes resulta más difícil satisfacer con un juego son precisamente aquellos que lo han hecho, el equipo de desarrollo. Son los más exigentes, sus expectativas son imposibles de satisfacer. Para mí ***Fable 2*** es un juego único, diferente a cualquier otro juego al que hayas jugado: ofrece un sistema de combate diferente, un mundo abierto que reacciona al jugador... eso hace que dos jugadores nunca tengan la misma experiencia de juego. Además tenemos una historia mucho más sólida que en el primero, creo que es la mejor historia que hemos escrito nunca: todo encaja mucho mejor.

– Una de las decisiones que más me ha sorprendido al ver *Fable 2* es que se han incorporado armas de fuego, junto a las clásicas espadas. ¿Por qué se ha tomado esta decisión? ¿No es una especie de traición a la tradicional ambientación de fantasía heroica de la serie?

– Jeje... es una buena pregunta. La verdad es que fuimos seducidos por la idea tras ver una película, *El pacto de los lobos* (película francesa de 2001 dirigida por **Christophe Gans**, con una rebosante **Monica Bellucci**). Los personajes llevaban pistolas y otras armas de fuego, pero eso no afectaba para nada a la ambientación de fantasía. De hecho, lo que ocurre es que las armas que hemos incluido no son precisamente ametralladoras: un disparo y te matan. No. Son armas muy antiguas, un poco primitivas. Algunas son muy muy lentas de recargar, otras son más rápidas pero hacen muy poco daño, etc.
Lo que sí tuvimos que hacer es descartar por completo el uso de arco y flechas. Nos dimos cuenta de que no pegaba nada un arco y flechas con el mundo que estábamos creando. Realmente, ***Fable 2*** está ambientado en la Europa de hace no más de trescientos años. Si uno conserva esa idea en la cabeza, se da cuenta de que el progreso ha hecho mella en el mundo. De hecho, se trata de una realidad muy diferente a la del primer ***Fable***, porque la gente ya no quiere héroes, no les interesan. En el ***Fable*** tenías un gremio de héroes, los héroes eran una especie de policía del mundo... sin embargo ahora, en esta nueva entrega de la serie, los héroes han sido sustituidos por la tecnología. Es una situación paralela a lo que ocurrió con los cuentos de hadas y el folclore en Europa.


YA A LA VENTA
MTV MUSIC TELEVISION
jackass™
the game DS
AVISO:
Las acrobacias que aparecen en este juego fueron realizadas por profesionales. Ningún pardillo deberá intentar realizar nada de lo que aparece en el juego.
www.jackassthegame.com
Distribuido por:
GAMES
dickhouse
EMPIRE
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
www.planetadeagostini.net
NINTENDO DS
16+
www.pegi.info
© 2008 MTV Networks. Todos los derechos reservados. MTV: Music Television, MTV Games, JACKASS y todos los títulos y logos relacionados son marcas registradas de MTV Networks, una division de Viacom International Inc. © 2008. Dickhouse Productions y su logo son marcas registradas de Dickhouse Productions. Todos los derechos reservados. Distribuido en Europa por Empire Interactive Europe Limited. Empire y la '' son marcas comerciales o marcas registradas de Empire Interactive Europe Ltd., en el Reino Unido, Europa y otros países. Todos los derechos reservados. DS Y EL LOGO DS LOGO SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO. Todos los derechos reservados. El resto de marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.



NEGOCIO INMOBILIARIO
FABLE 2 NOS PERMITE ADQUIRIR E INCLUSO ALQUILAR, TODA PROPIEDAD INMOBILIARIA QUE ENCONTREMOS. ESTA CRIPTA, SIN EMBARGO, NO ESTÁ EN VENTA_



FABLE DUPLICA EN ESTA SEGUNDA PARTE LA AMBICIÓN, EXTENSIÓN Y POSIBILIDADES DEL JUEGO ORIGINAL

sexuales que el juego más tarde incluye, no es una decisión baladí. Si *Fable* comenzaba con una épica historia arrojada directamente a la cara del jugador, ***Fable 2*** tiene un inicio mucho más suave y progresivo, con el niño, acompañado de su hermana, viviendo como un tierno huerfanito en una ciudad de estilo victoriano que parece sacada de una novela de **Dickens**. El juego conserva una visión artística con toques *cartoon* y un poco manga que da lugar a unos gráficos muy vistosos y coloridos, si bien no nos atreveríamos a decir, de momento, que ***Fable 2*** lleva al límite las posibilidades gráficas de la **Xbox 360**.

Habiendo elegido a una niña como ávatar, nos enfrentamos a una serie de pequeñas pruebas que, camufladas como tareas propias de un raterillo de ciudad, nos enseñan conceptos básicos del interfaz y manejo: el combate a puños con un matón juvenil, la búsqueda de las botellas perdidas de un borracho, la relación con otros personajes a base de los conocidos «emotes» que ya se encontraban en la primera parte (burlas, júbilo... sonoros pedos). El urbanismo y estética de los personajes mezcla la suntuosidad decimonónica con la decadencia urbana propia de un arrabal en cualquier ciudad inglesa durante la Revolución Industrial: prostitutas, matones, borrachos, huérfanos, charlatanes... Desde sus inicios, ***Fable 2*** pinta un lienzo donde más tarde el jugador deberá trazar su propio camino de decisiones morales: vivir como un criminal o comportarse como un paladín de la justicia.

Tras diferentes acontecimientos que desgranan los inicios de una trama que no queremos revelar, y que ya colocan al joven protagonista como una especie de «elegido» enfrentado a un futuro tan desafiante como peligroso (un argumento original en un juego de rol, ¿verdad?), el juego avanza hacia la primera juventud de nuestra protagonista. Ya como una lozana y neumática moza (las mujeres en el universo *Fable* tienen una sorprende y muy inglesa facilidad para... umm... enseñar cacho), nos encontramos en una especie de poblado gitano, acompañados de un amigo canino. El perro, que nos acompañará durante todo el juego, es uno de los elementos novedosos más atractivos del juego. Durante esta fase el juego nos permite experimentar diferentes mecánicas. Si hablamos con los habitantes del asentamiento gitano, lo más parecido a una familia que hemos tenido, comprobaremos como cada uno de ellos tiene una opinión personal sobre nosotros, pudiendo mostrarse amigable, desconfiado o... sexualmente interesado. Si acudimos a los carromatos de venta, encontraremos que en ***Fable 2*** se han incluido muchas opciones de personalización del avatar (¿un guiño al jugador *casual*?), en concreto tatuajes, joyería y una sorprendente variedad de vestuario. Alenta-





COME SABLE, INFIEL
EL SISTEMA DE COMBATE ES SIMPLE, CONTEXTUAL, Y PERMITE COMBOS Y CRÍTICOS_







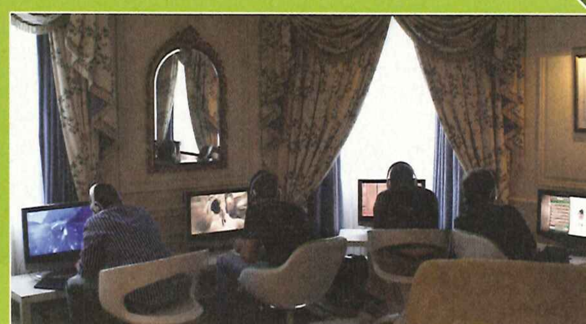




dos por las palabras de **Molyneux** para «ser quienes queremos ser», y obedeciendo ese lema que repetíamos durante la adolescencia («si yo fuera una chica, ¡sería una zorra!») nos despojamos inmediatamente de toda nuestra ropa, quedándonos en un medieval bikini, nos gastamos el poco dinero que tenemos en un tatuaje que sonrojaría a **Angelina Jolie** y nos calzamos un par de botas. Inmediatamente comprobamos cómo, efectivamente, en **Fable 2** «todo acto tiene sus consecuencias»: el tendero nos mira con ojos amorosos. De esta guisa, nos plantamos, en un rincón del campamento, frente a una gitana con trenzas que bebe cerveza junto a un cerdo asado. Una inspección revela que la tipa es «amable, espiritual, buen humor, amistosa... ¡lesbiana!» ¿Una gitana lesbiana, borracha, carnívora y con trenzas? Iniciamos una frenética danza de «emotes», que cae rendida a nuestros pies y nos pide un anillo de compromiso.

En ***Fable 2*** será posible casarse, incluso formalizar un matrimonio gay. También podremos tener hijos, dejarlos huérfanos, serles infieles a nuestra pareja y practicar la poligamia. El catálogo de Logros del menú de la **360** revela muchas otras posibilidades interesantes, con logros con títulos como Party Animal, Swinger, Bígamo... y potencia el característico humor de la serie, a caballo entre la elegancia de **Monty Python** y el humor de bragueta de **Benny Hill**. Alentados ante tanta inmoralidad, y decepcionados por las convencionales aspiraciones al matrimonio de la gitana, sacamos la espada (o el trabuco, pues ***Fable 2*** incluye armas de fuego) y ponemos a prueba el sistema de combate, simple pero efectivo, del juego. Cada cadáver que dejamos a nuestro paso nos proporciona unas esferas de experiencia con la que potenciaremos nuestras habilidades cuerpo a cuerpo, poderes mágicos o ataques a distancia.

Fable 2, en sus primeros diez minutos, nos ha permitido convertirnos en unos procaces ligones homosexuales asesinos de inocentes. El formato parece que funciona. ¿Cuánto más nos ofrecerá el título de **Molyneux**? Ansiamos descubrirlo.



FABLE 2: MULTIJUGADOR COOPERATIVO

El evento nos permitió probar el Modo multijugador cooperativo de *Fable 2*, que parece directamente inspirado en las mecánicas de un MMORPG. En todo momento nos toparemos con una especie de esferas de luz que representan a otros jugadores que están en ese momento jugando al juego. Si los invitamos a nuestra partida, podremos seguir la aventura juntos, y tanto tesoro como experiencia y logros se compartirán entre ambos compañeros. Eso, conociendo a ciertos jugadores del Live, puede no ser siempre buena idea.









«LOS GANADOS» SE HAN PERDIDO Pero seguro que sus primos africanos conseguirán que los olvides nada más ponerte al mando. Son como insectos, no les importa que sus compinches caigan como moscas, se dirigirán hacia su objetivo sin titubear, pero sin la lenta y entrañable cadencia de los andares de un zombie. ¡Te van a poner los pelos como escarpias!

SHEVA, ARMA LETAL

La sucesora de Jill Valentine, Claire Redfield y Rebecca Chambers es Sheva. Será la fiel compañera de Chris Redfield en ***Resident Evil 5***. El personaje se ha diseñado tomando como modelo a la actriz australiana **Michelle Van Der Water** (*La Leyenda del Minotauro*, 2006). Sheva Alomar es una agente de la organización Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA) y junto a Chris combatirá contra las extrañas criaturas que han poseído a los habitantes de Kikuju.

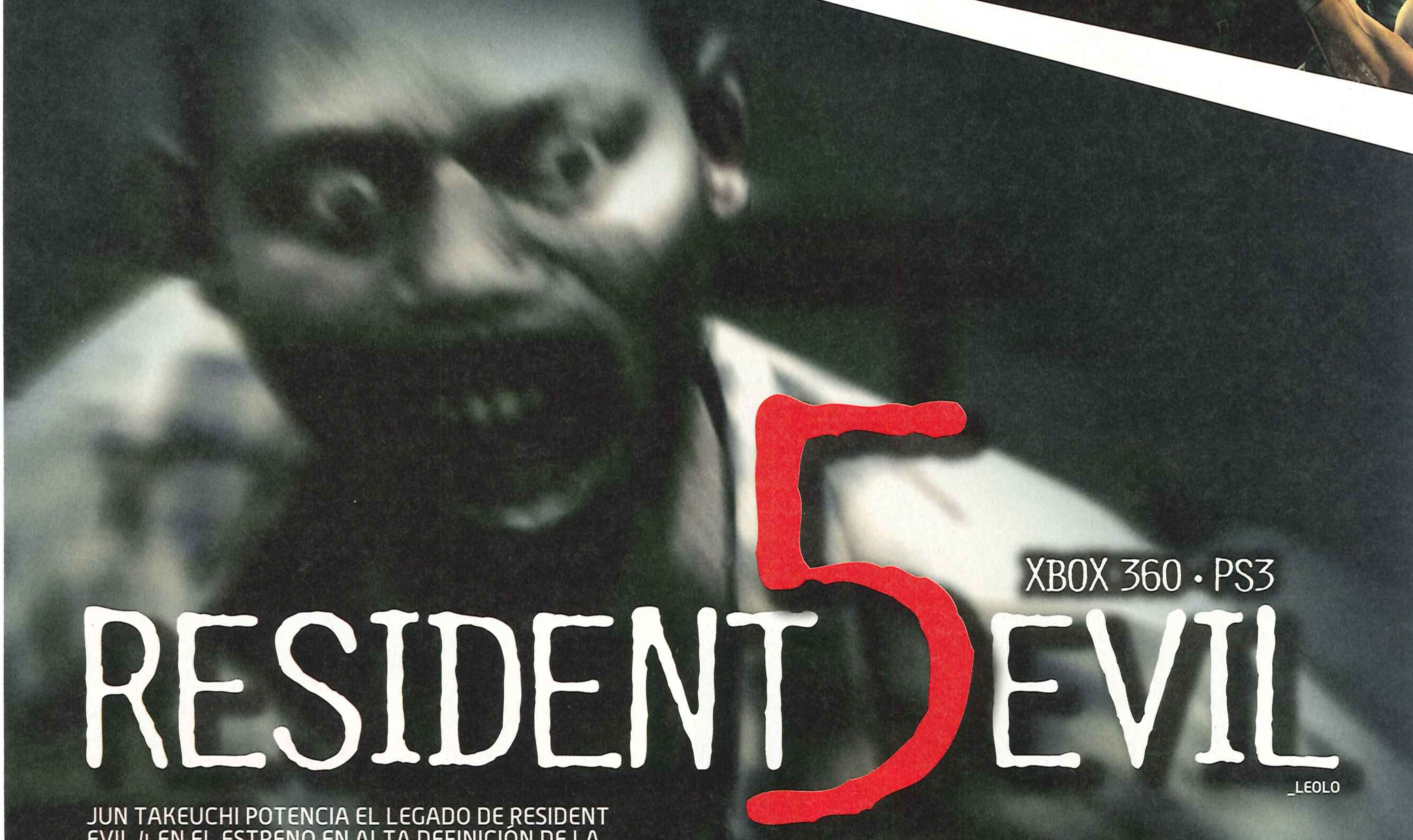












XBOX 360 · PS3

RESIDENT 5 EVIL

_LEOLO

JUN TAKEUCHI POTENCIA EL LEGADO DE RESIDENT EVIL 4 EN EL ESTRENO EN ALTA DEFINICIÓN DE LA SAGA Y TRASLADA LA ACCIÓN A UN RECÓNDITO LUGAR DE ÁFRICA, CUNA DEL VIRUS DE UMBRELLA. LLEGARÁ A LAS TIENDAS EN MARZO DE 2009

En el **Microsoft Media Briefing 2008**, celebrado a finales de agosto en Tokio, **Jun Takeuchi** (productor de ***Resident Evil 5***) realizó la siguiente declaración: «*Que nadie se extrañe si en el **Tokyo Game Show** los controles son diferentes... No estoy confirmando ni desmintiendo nada, nos gusta sorprender a la gente*». Concretamente, mencionó el estilo de cubrirse y esquivar de *Gears of War*.

A la espera de que el evento tenga lugar, entre los próximos días 9 y 12 de octubre en la capital nipona, nosotros tendremos que ceñirnos a lo visto (¡y jugado!) en los dos niveles que **Capcom** presentó en el **E3**. Si alguien se está preguntando si lo que se está viendo por Internet se corresponde con la realidad, la respuesta es sí. El despliegue gráfico es directamente proporcional a las dosis de acción que desprenden los enfrentamientos. Pero vayamos por partes.

El primer nivel situaba a Chris y su recién estrenada compañera, Sheva Alomar, en una situación apurada. El objetivo consistía en resistir a una multitud que minutos antes asistía a una ejecución. El hombre de raza negra y gafas de espejo que lideraba el espectáculo les descubre ocultos en una cabaña y comienza la refriega. La interacción entre los dos miembros de las BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) se basa en defenderse mutuamente y no ser demasiado egoísta con la munición y las plantas para sanarse porque Sheva podría morir. Aunque Chris siempre recibirá un aviso cuando la chica esté en peligro.

El juego en equipo fue mucho más claro en el segundo nivel, Shanty Town. Aquí pudimos ver cómo Sheva se abría camino para alcanzar una puerta mientras la defendíamos de sus atacantes con un rifle de francotirador desde otro edificio. Y tras unas cuantas escaramuzas con los nuevos monstruos de la saga, llegamos a un gigante con un saco en la cabeza y una motosierra para cortar secuoyas. Después de batir a este *final boss* la demo se terminaba. ¿Impresiones? El control (por ahora) se asemeja a *Resident Evil 4*; que la evolución gráfica es impresionante y que queremos probar el cooperativo *on-line*.


WILDSTORM
WORLD OF WARCRAFT
#2
FEBRUARY 08
SIMONSON
LULLABI
HOPE
STREET FIGHTER TRIBUTE
BIONIC COMMANDO
ANTONY JOHNSTON
BEN TEMPLESMITH
DEAD SPACE
image
3 OF 6
$2.99
DYNAMITE
2
BROTHERS IN ARMS
gearbox



¡Del píxel a la viñeta!

QUÉ MUNDO DE LOCOS. HEMOS TENIDO QUE ESPERAR AÑOS PARA VER TEBEOS ADAPTANDO VIDEOJUEGOS, Y AHORA QUE TENEMOS EMPACHO, LAS EDITORIALES SE DESCUELGAN CON LO CONTRARIO... _KUN

Hace unos años, el que firma entrevistaba a **Ashley Wood**, dibujante prodigioso, genio del cómic, australiano loco, y todos los halagos que quieran. La conversación iba de su tebeo de autor *Popcat*, sus libros de ilustraciones *Fanta*, y otras virguerías. Y entonces contó excitado que **Konami** le había fichado para publicar una novela gráfica digital para **PSP**. No en vano, **Ashley** había realizado dos miniseries sobre las aventuras de Snake y compañía que habían sido un éxito de crítica y ventas (y que salieron en España), y tanto **Konami** como **Sony** querían subirse al carro de esta nueva forma de exprimir dinero a sus licencias. Lo curioso es que el autor estaba aún más interesado. No sólo porque le encante dibujar mechas y armas gigantes, ni por las posibilidades de ese «formato nuevo» que fue dibujar para **PSP**, sino porque adoraba los personajes. Para él eran referentes, nuevos mitos pop, un territorio por explorar para el mercado americano y su saturación de superhéroes. «*Tío, Snake es el nuevo Superman para los chavales de ahora*». Los tiempos estaban cambiando, sin duda.

Avancemos un poco. **Jim Lee**, fundador de **Image**, figurón del cómic noventero, reconvertido a editor estrella (y dibujante de esa carcajada contínua que es *All-Star Batman and Robin* junto a **Frank Miller**), anunciaba hace un año que se había llevado a su casita de **Wildstorm** la licencia padre: *World of Warcraft*, guionizado por el venerable gurú **Walter Simonson**. Hasta dibujó las portadas para dejar claro que por ahí quería llevar a su sello (pertenecen a la **DC** de Batman).

Consecuencias y secuelas

En el último año, lo de Wildstorm ha sido una locura: hace unos meses mostraron una portada de **Darrick Robertson** (*Transmetropolitan*) sobre el *Prototype* de **Radical Entertainment** y, hará unos dos semanas para cuándo esto se lea, mostraron la primera portada del cómic oficial de *Gears of War* (ya hubo un avance en abril), que saldrá este mes en EE.UU. con el británico **Liam Sharp** (*Hulk*, entre otros: perfecto para dibujar mostrencos manchados de carbonilla, se lo digo yo) y uno de los guionistas del juego contando lo que sucedió entre el primer *Gears of War* y la secuela que está a punto de alcanzarnos. La idea, bonita como suena, no es nueva, y fue la propia **Microsoft** la primera en intentarlo.

LA NOVELA GRÁFICA DE HALO FUE UN ÉXITO PARA LAS DOS EMES: MICROSOFT Y MARVEL

Poco después de que saliera *Halo 2*, **Microsoft** y **Marvel** unieron fuerzas en una novela gráfica (también publicada en nuestro país), con portada de **Phil Hale** y con un grupo de lo más ecléctico de dibujantes, guionistas y demás, desde **Simon Bisley** contando las aventuras de un grupo de Elites hasta **Geoff Darrow** dibujando un increíble *pin-up* del Jefe Maestro masacrando Floods a doble página. La cosa salió tan, pero tan bien, que **Microsoft** y **Marvel** siguieron trabajando juntas para lanzar lo que debería haber sido un motivo de alivio para todos los que pensamos mal de **Bungie** al final de *Halo 2*: una miniserie que contara lo que pasó entre el salto final del Jefe Maestro y el principio de *Halo 3*. Si se han ido a **Wildstorm** ahora, imagino la razón: la miniserie aún no ha terminado de publicarse. Y también cabe preguntarse por qué escogieron al equipo creativo del mejor *Daredevil* desde el de **Frank Miller** (el de **Bendis** y



SF ALPHA ARTBOOKS, TRIBUTOS, PRECUELAS. ¿PARA CUÁNDO ALGO DE UDON EN ESPAÑA?_

DARK SECTOR ZERO PRECUELA CON SIENKIEWICZ A LOS LÁPICES: ¿CÓMO LE CONVENCIERON?_

BROTHERS IN ARMS NI AUNQUE FICHARAN A ENNIS: REGULERO Y FLOJO WARCOMIC_

Maleev) para narrar una epopeya cósmica. A ver si con *Gears* les funciona mejor el intento

Anticipos y precuelas

Inciso: el cómic es el medio perfecto para narrar historias autoconclusivas, en un período determinado, y sin dejarse mucha pasta. También -dicen- apela al mismo tipo de público que los videojuegos -eso no lo demuestran los números, pero cada comunicado de prensa de estas nuevas ententes así lo afirma-. Las sinergias llevan a eventos tan raros como que el mismo editor de *Warcraft* y de *Gears*, sea el asesor artístico de *DC Universe Online*, el MMORPG que **Sony** tiene en guantera para **PlayStation 3**. Yo, desde luego, me quito el sombrero ante **Jim Lee**, trabajando para tres plataformas sin que le salga el fanboy por ningún lado. Tipo listo.

Eso debe pensar también su antigua editorial, **Image Comics** -la misma que parió *Spawn* y que hoy se alimenta de *Los Muertos Vivientes* y demás tebeos de **Kirkman**-, que lleva casi medio año sacando la precuela del que es una de las apuestas de **Xtreme** para estas Navidades: *Dead Space*. Con otro australiano (**Ben Templesmith**, de *30 días de Noche*) como dibujante, y un buen escritor de ci-fi como guionista, **Anthony Johnston**, la serie cuenta por qué se fue al infierno -en sentido Doom- la gigantesca Ishimura, y qué son esos bichos tan feos que hemos visto en las previas del título. De lo mejorcito que hay ahora mismo.

Otra precuela, aunque está fue por el canal equivocado, es *Dark Sector Zero*, sobre el homónimo -menos el Zero- que vimos hace unos meses sobre ese pseudoRygar futurista y malencarado. El dibujante era ni más ni menos que **Bill Sienkiewicz**, que ni se prodiga mucho, ni sonará a los que empezaron a leer cómics en los noventa: Sienkiewicz vive de la ilustración comercial tras haberle pegado un tiro en la cabeza a la complaciente industria comiquera de los ochenta. Trabajó con **Miller** en la desmesurada *Elektra: Assassin*, y hoy es reconocible por sus portadas y por ser el papá estético de **Ashley Wood**, **Templesmith** y otros cuántos. Lo más curioso: esta precuela la editó **Top Cow**.

Arqueólogas en bikini: eran los noventa

Top Cow fue, como **Wildstorm** en tiempos, otro sello de **Image** -el de **Marc Silvestri**, para ser exactos-, y uno de los primeros en lanzarse a la piscina de los tebeos basados en juegos. En la segunda mitad de los noventa se dedicaron a lanzar unos insufribles tebeos sobre *Tomb Raider*, que ejecutados por la perversa mano de **Dan Jurgens** sentaron el listón de calidad que vimos en las secuelas jugables de Lara Croft: historias tontas, diálogos de serie ultra-Z y muchos planos de culos gateando. Llegó a tener *crossovers* con las estrellas del sello -*Witchblade* y ese tebeo mediocre pasado a juegazo que es *The Darkness*- y, de vez en cuando, hacen tímidos intentos por seguir con las licencias de consolas y demás.

Yo les perdono: era más o menos la misma época en la que se lanzó una adaptación de *Doom*: 24 páginas de un tío mal dibujado hablando sólo y masacrando demonios. Eso era *Doom*, el cómic. De los tebeos de *Mortal Kombat*, que aquí veneramos porque se tomaban en serio todo el material original hasta hacer un ridículo espantoso. De unos *Street Fighter* cuyos responsables optaban por el camino contrario: no ya no leerse el manga de **Masaomi Kanzaki** (que era aceptable) sino ignorar completamente que ahí había un universo predefinido en el que cada personaje tenía una biografía por algo. Sigo pensando que se inspiraron en tales necedades para hacer el guión de las tres franquicias. O ni eso: eran los noventa, una década que fue tan gloriosa para el videojuego como nefasta para el tebeo. **Image**

SE ACABÓ EL TEBEO CUTRE Y ANECDÓTICO: TODOS QUIEREN ESTRELLAS



HALO UPRISING TENÍA QUE CONTAR LO QUE PASÓ ENTRE HALO 2 Y 3... Y AÚN NO HA CONCLUIDO_





STREET FIGHTER II UDON LO HIZO TAN BIEN QUE CAPCOM LES FICHÓ COMO DISEÑADORES_



METAL GEAR SOLID RECITAL DE ASHLEY WOOD DE PRINCIPIO A FIN. EL MEJOR_



DEAD SPACE EA DECIDIÓ HACER LA PRECUELA ASÍ DE CHULA: EL CÓMIC ES LA NUEVA INTRO_

LAS GRANDES DEL VIDEOJUEGO TENÍAN SU PROPIO STAND EN SAN DIEGO

todavía lo intentaría otra vez a principios del siglo XXI, contratando a unos chicos cuyo nombre colectivo era **Udon**: con un estilo mitad manga, mitad cómic yanqui, le darían la vuelta a la tortilla.

Licencia que algo queda

El nombre de **Udon** (un tipo de tallarín japonés) está unido a *Street Fighter*: ellos revitalizaron la franquicia en su formato cómic, pusieron orden y contaron con la aprobación de **Capcom** para arreglar el follón de Alphas, Zetas, doses y treses y demás. Primero con **Image**, luego con **Devil's Due Publishing** (**DDP**) y luego por su cuenta. Cada página es espectacular y tiene un sello propio, y las aventuras son, pues eso, legibles, respetuosas con los personajes y enfocadas a despertarte el cariño y desempolvar la **Super NES**. Los chicos tuvieron tanto éxito que **Capcom** les dejó hacer *Rival Schools*, *DarkStalkers*, *Megaman Zero* y hasta un libro de arte de *Okami* que es una joyita. Como recompensa a los servicios prestados en el campo de batalla, llevan un añito y medio encargándose de ese *remake* que será *Super Street Fighter II Turbo HD Remix* (dilo de corrido, venga), en alta definición para las redes descargables de las dos grandes. Redibujando el juego *frame* a *frame*. Nada que les pille de nuevas, porque ya trabajaron en el fallido *Capcom Fighting Evolution*.

Como no sólo se encargaron de estas licencias (*Robotech*, mangas de *Starcraft* y *Warcraft*, cómics *mainstream* de **Marvel**, portadotas para *G.I. Joe* y *Transformers*), a **Udon** se les ha acabado considerando máquinas de hacer billetes con nuestra nostalgia. Exactamente lo que buscan los cómics basados en videojuegos.

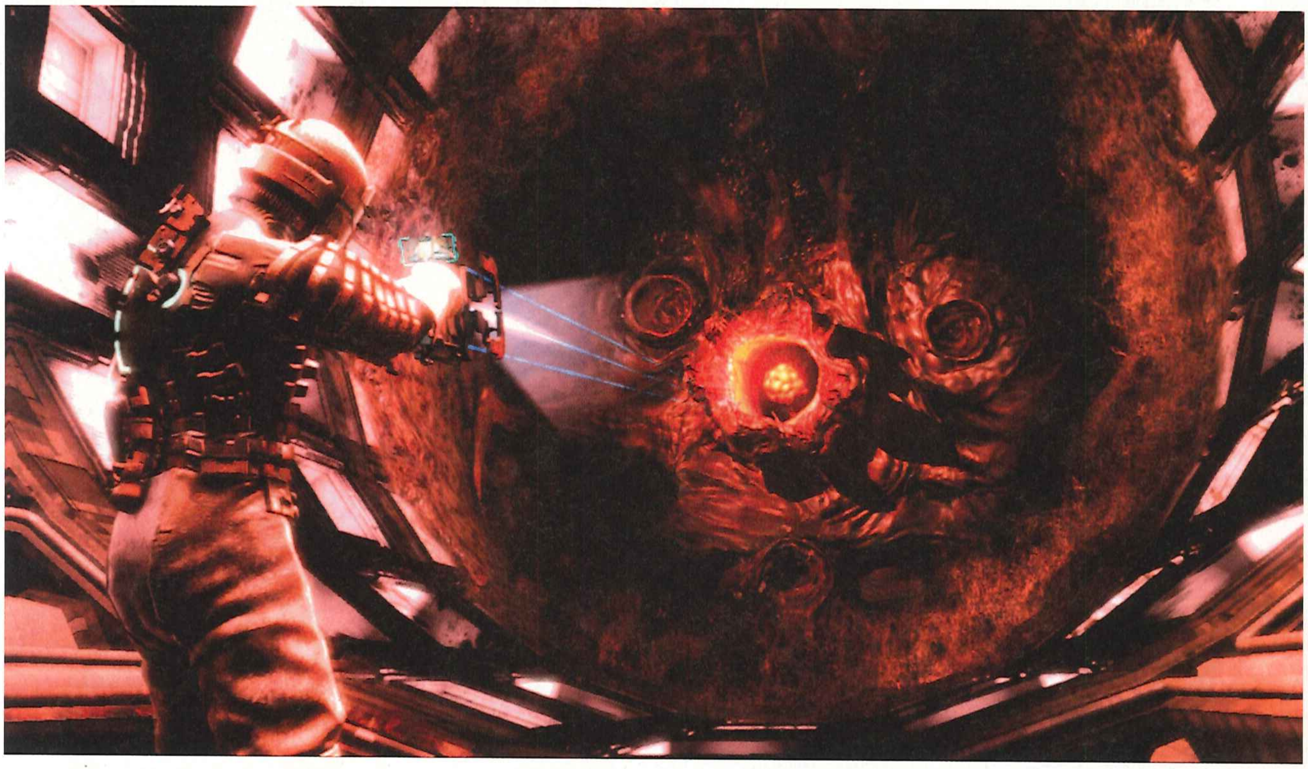
Por eso sorprende un poco que **Capcom** les haya dejado de lado en busca de ese sabor yanqui que tanto se prodiga últimamente al anunciar que van a colaborar con **DDP** en una nueva rama de licencias, más agresivas, más dirigidas a un público occidental, y más acordes con la nueva política de la compañía nipona: que le den morcilla a Japón, nosotros queremos vender más del setenta por ciento de nuestros juegos entre América y Europa.

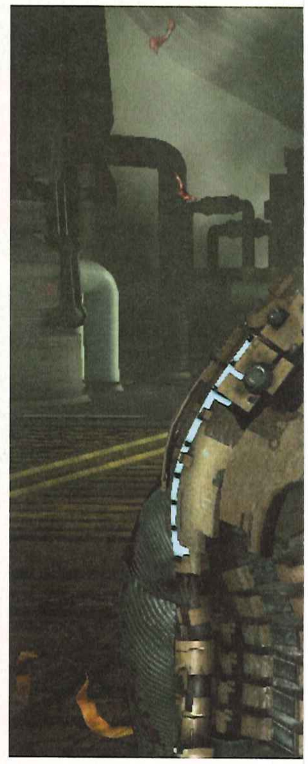
Parte de ese *marketing* es, entonces, el anuncio de que *Bionic Commando* (el nuevo, el de las rastas) y *Lost Planet* serán las primeras balas con forma de cómic en lanzarse al mercado estadounidense. De *Lost Planet* no hemos visto nada, y de *Bionic Commando* sólo una previa con otra portada de **Darick Robertson** -es que no falla-.

¿Dónde nos va a llevar todo esto? Hasta ahora, y como dice el muy sabio **Warren Ellis** (nuestro Nyarlathotep, al que veneramos cual Profundos lovecraftnianos, y que ha participado en el guión de *Dead Space*), el problema del cómic americano y los superhéroes es que es como una librería llena de novelas de enfermeras: todos los meses hay doscientas novelas de enfermeras y para buscar cualquier otra cosa, tienes que atravesar sus estantes. Los cómics de videojuegos, salvo honrosas excepciones, aún no son Top 100 de ventas, pero con esta dinámica, y la presencia que tuvo la industria en la **ComiCon** de San Diego -que casi hicieron más anuncios que en el plomizo E3- da miedo. A este ritmo, serán los tebeos de juegos los que se conviertan en novelas de enfermeras. Y eso si no se llevan a los mejores de la industria para guionizar o diseñar sus nuevos productos (algo que ya está pasando, por cierto).

PD: Eso sí, **Ellis** ha guionizado una peli animada de *Castlevania*, y la dirección de arte es de **James Jean**, portadista de *Fábulas*. Es la nueva cultura pop, **Ashley**. Tenías razón.













_JOHN TONES

DEAD SPACE

¿RESIDENT EVIL 5? DEJAD QUE ME RÍA. EL JUEGO DE HORROR Y ACCIÓN MÁS INTERESANTE DEL NUEVO CURSO ES, HASTA NUEVA ORDEN, ESTA GROTESCA EPOPEYA GALÁCTICA DE EA

Reconozco que atravesar casi la mitad de ***Dead Space*** para preparar esta *preview* me ha provocado sentimientos contrapuestos. Por una parte, desde una perspectiva fría y calculadora, hay elementos de reciclado salvaje de películas y videojuegos anteriores. En ocasiones, y con determinados referentes (*La Cosa* de **John Carpenter** y *Alien, el Octavo Pasajero* en cabeza), de una forma que roza la desvergüenza. Por otra parte, me he sorprendido a mí mismo, talludito como estoy en el consumo de algunos subgéneros, saltando detrás del sofá y gritando histérico como una colegiala en una cita a ciegas con **Mr. Winters**.

Dead Space juega continuamente con esta naturaleza: parte de materiales de derribo, pero los hace suyos y (siempre juzgando una beta que, seamos honestos, parece muy definitiva) extrae de ellos interesantes mecanismos narrativos y jugables. Así, su arranque recuerda a numerosos *survival horrors* de raíz galáctica (pienso en el relativamente reciente *Doom 3*) y, por supuesto, a películas como la serie *Alien* en pleno: una nave de rescate llega a una inmensa estación minera, el Ishimura, que ha mandado un mensaje de SOS después de empezar a explotar un planeta desconocido. Isaac Clarke, ingeniero controlado por el jugador desde una perspectiva en tercera persona similar a la de *Resident Evil 4* o *Gears of War* se introduce en el Ishimura para descubrir que ha sido atacada por una raza alienígena hostil. Y eso no es todo: un misterioso artefacto llamado La Esfinge y un extraño culto, la Unitología, parecen tener relación con los ataques.

Los poco que sabemos de la ofensiva alienígena es, por un lado, que provoca crisis de locura agresiva entre los tripulantes del Ishimura, lo que da pie a que Clarke vaya encontrando escenas dantescas, retablos de sangre y vísceras que recuerdan al arranque de *Bioshock* o a *Horizonte Final*. Clarke se tropezará con pocos cadáveres que conserven algo de fisonomía humana, y menos aún con supervivientes, pero en ambos casos se crea una atmósfera propia de manicomio del espacio exterior, inquietante y demencial. El otro aspecto del ataque alienígena es la gestación de necromorfos, mutaciones entre cadáveres humanos y monstruos de pesadilla galáctica que son todo dientes, convulsiones y carne retorcida. Y tentáculos. Tal cantidad de tentáculos y trasuntos genitales que provocarían pesadillas al más atrevido dibujante de hentai.

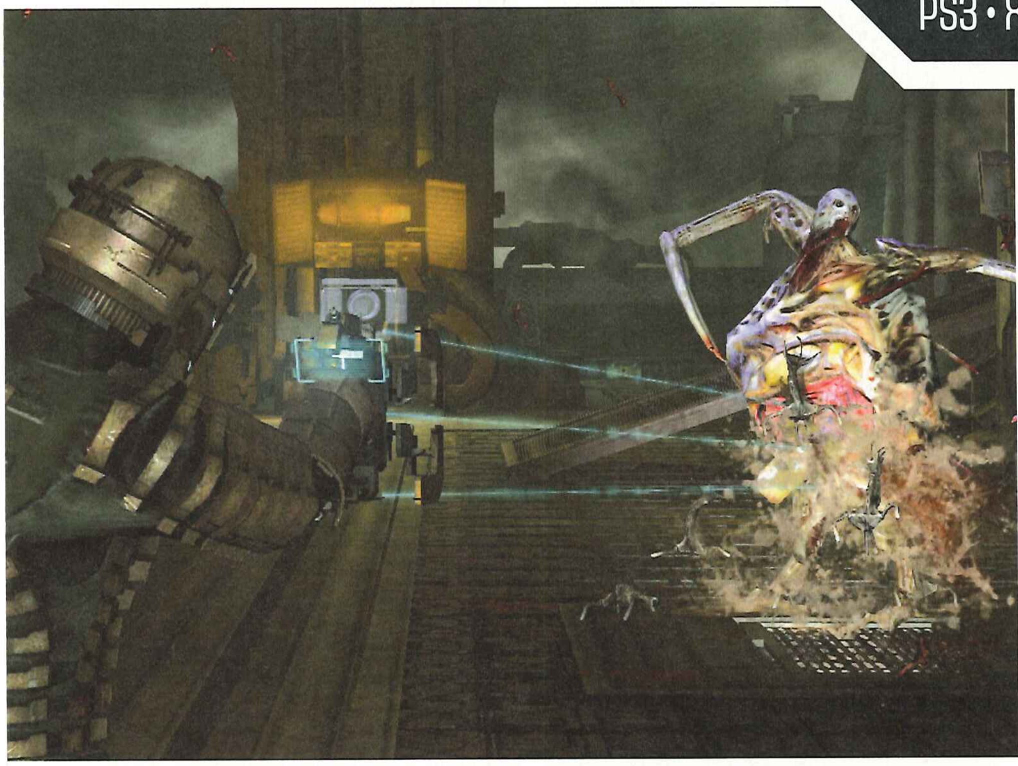
Así es la fauna que Clarke encuentra deambulando por la Ishimura: original solo de refilón, ya que es inevitable pensar en los cenobitas de **Clive Barker** y sus perversiones cárnicas por un lado, en los disparates de horror surrealista que diseñó **Rob Rottin** para *La Cosa* por otro y, en general, en los atroces postulados de la Nueva Carne declamados por deliciosos

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **OCTUBRE 2008**

DEAD SPACE

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **LA ANGUSTIA DEL SILENCIO**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES**
_JUGADORES **SIN CONFIRMAR**
_MODOS DE JUEGO **SIN CONF.** _ON-LINE **SI**
_WEB **WWW.DEADSPACEGAME.COM**







VACÍO Y POCHEZ

A pesar de las apariencias, pasarás buena parte del juego andando por pasillos vacíos y contemplando desolados parajes galácticos, lo que nos recordó inequívocamente a otro clásico del *angst* en atmósfera cero: *Metroid* y su existencialismo antigravitatorio.

EN CINCO LÍNEAS

Horror en su vertiente viscosa y tentacular para un juego de acción espacial oscurísimo.

QUÉ CUENTA

Isaac Clarke es un ingeniero que se introduce en la estación minera Ishimura para descubrir qué acabó con la tripulación.

SI FUERA UN GADGET SERÍA UN COLISIONADOR DE HADRONES



LOS CREADORES

EA REDWOOD SHORES
Uno de los centros neurálgicos de la renovada Electronic Arts, cuentan en su haber con títulos tan emblemáticos para la compañía como los mastodónticos El Padrino (y secuela) y Desde Rusia con Amor.







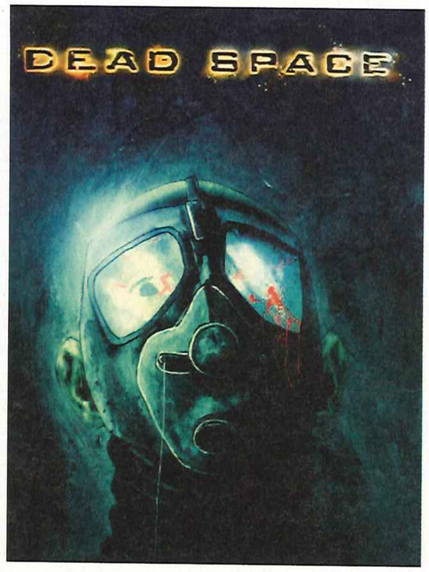
DEAD SPACE NO SON SOLO TIROS: LA CREACIÓN DE UNA ATMÓSFERA A BASE DE OSCURIDAD Y RUIDO ES ENCOMIABLE

chiflados como **Screaming Mad George** para *Society*. Pero ***Dead Space***, como decimos, da una de cal y otra de arena, y el modo de liquidar a los enemigos es reconfortantemente innovador.

Clarke no es un soldado, sino un ingeniero, y tiene que improvisar armamento con herramientas que encuentra en la estación. Así, su primer arma es un cortador láser, e irá mejoran su arsenal con instrumentos industriales no necesariamente concebidos como armas, pero con una potencia capaz de cortar en rebanadas a quien se le ponga por delante. Porque los necromorfos no se detienen con un par de disparos, no: hay que hacerlos pedazos. Separar las piernas del cuerpo, rebanar los tentáculos, pinzas, garras o lo que tengan por extremidades superiores. Y finalmente, decapitar. Un tiro en la cabeza no es en ***Dead Space*** tan infalible ➲



ME PONES UNOS FILETITOS MUY FINOS EL DESMEMBRAMIENTO, ESE ARTE DE UTILIDAD INSOSPECHADA EN EL FUTURO_



MIEDO SOBRE EL PAPEL

No pudimos reprimir nuestro entusiasmo al saber que **Warren Ellis**, guionista-fetiche de **Xtreme** (creador de imprescindibles como *The Authority* o *Transmetropolitan*) había participado en la concepción y estructura del guión de ***Dead Space***. Al final no tenemos claro a qué se ha reducido su aportación, pero lo que sí sabemos es que habrá un cómic: *Dead Space - Downfall*, escrito por **Antony Johnston** y dibujado por **Ben Templesmith**.









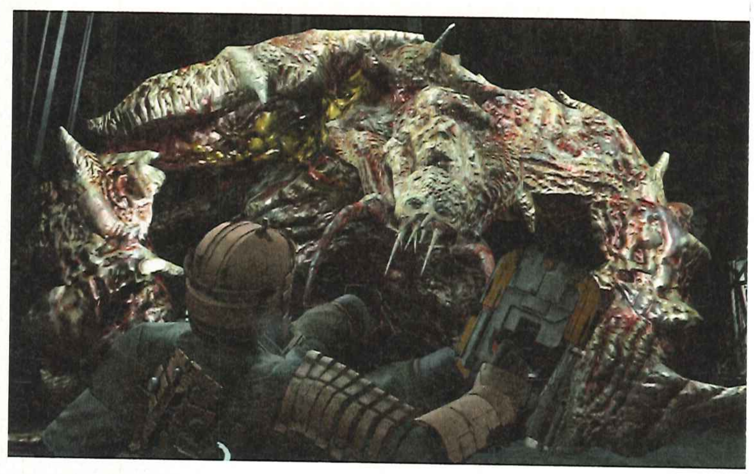
como en otros juegos, más que nada porque primero hay que parar los pies a los enemigos, y luego, hacerlos picadillo. Esta filosofía de exterminio imprime un ritmo muy particular a los combates, matizado también por los peculiares tipos de disparo de las armas, láseres que efectúan parábolas, que provocan explosiones, que cortan en dos amplias zonas paralelas al suelo.

Hasta tal punto esta dinámica de ataque se vuelve importante que **Glen Schofield**, productor ejecutivo del juego, ha afirmado que «*el tema principal de **Dead Space** es el desmembramiento*». Y no se refiere únicamente a los enemigos. Clarke irá tropezando durante su odisea con trozos de gente, con personas completamente desmembradas, y él mismo en más de una ocasión acabará hecho pedazos ante los horrorizados ojos del jugador. ***Dead Space*** es un título extremadamente violento no sólo por las ingentes cantidades de sangre que escupe a las narices del jugador, sino porque pocas veces habíamos visto una recreación así en la muerte del avatar. Hay secuencias de muerte de Clarke que llegan a durar veinte segundos, en los que vemos con todo detalle cómo es desmembrado, destripado, descuartizado, y todavía le queda tiempo a algún necromorfo para llevarse la cabeza del héroe a la boca y sorberle la sesera. ***Dead Space*** va más allá de la simple sobrecarga de violencia y sacude los sentidos del jugador con un obsceno sinsentido que le hará preguntarse qué conlleva exactamente un Game Over.

«La gravedad cero se inventó...»

... *para bailar*», cantaba **Mini Pierna Extra**, pero no es este el caso. Aquí se emplea para resolver *puzzles* y para ambientar fases en las que el casco de la nave se ha roto o Clarke pasa por habitaciones preparadas para ello, como aquella similar a la famosa rueda de *2001*, solo que aquí está adornada por una *vagina dentata* de doscientos metros de altura y con tentáculos. Como suena. Por lo que hemos visto, sin embargo, la anunciada gravedad cero del juego no es más que un obstaculito ocasional que desconocemos si se convertirá en algo más serio. De momento nos reservamos nuestra opinión.

Lo que sí provoca más sorpresa es la fascinante forma en la que todos los marcadores y menús están integrados en el juego: se despliegan como hologramas delante de los ojos de Clarke, y por tanto, delante de los del jugador. Sumado a la ingeniosa forma en la que se nos presentan los sempiternos datos de salud y energía de armas especiales como la pistola congeladora, nos dejan un interesante sabor de boca que corroboraremos (o no) en nuestro análisis del mes que viene.





¿HÉROES O VILLANOS?
¿PORQUÉ ELEGIR SI PUEDES SER AMBOS?
Entrada Infantil GRATIS*
PARQUE WB WARNER MADRID
* Encuéntrala en el interior del videojuego. Entrada infantil gratis de 5 a 10 años, comprando una de adulto en las Taquillas de Parque Warner. Válido hasta el 30/12/08
LEGO BATMAN™
EL VIDEOJUEGO
WWW.LEGOBATMANGAME.COM
10 - OCTUBRE - 2008
Domina exclusivos accesorios, movimientos, artilugios y armas de superhéroe.
Explora tu lado oscuro y hazte con los poderes de tus villanos favoritos.
7+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360.
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation 2
NINTENDO DS
Wii
TT games
DC
WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT
LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME Software © 2008 TT Games Publishing Ltd. "PlayStation", "PLAYSTATION", and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system - online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. PSP® system - Memory Stick Duo(tm) may be required (sold separately). PLAYSTATION® Network Purchase or use of this item is subject to the PLAYSTATION® Network Terms of Service and User Agreement. This item has been sublicensed to you by Sony Computer Entertainment America. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 Nintendo. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. PARQUE WARNER and logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: (tm) & (c) Warner Bros. Entertainment Inc.
(s08)

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **SEPTIEMBRE 2008**

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **MITOLOGÍA DE ANDAR POR CASA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **GAMECOCK MEDIA GROUP**
_DESARROLLADOR **SPARK UNLIMITED**
_JUGADORES **1-6**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.LEGENDARYTHEGAME.COM**

_JOHN TONES

LEGENDARY

LOS CREADORES DE TURNING POINT: FALL OF LIBERTY RUBRICAN EN TIEMPO RECORD UN NUEVO FPS DE RAÍZ FANTÁSTICA

El primer contacto de muchos de los que rondamos la treintena con el mito de la Caja de Pandora se produjo con el mítico cómic del mismo nombre protagonizado por Superlópez en los ochenta. En este clásico de la aventura y el chascarrillo, el héroe tenía que proteger el mitológico ítem de todo el catálogo de dioses, benignos o perversos, que había sufrido la Humanidad. Cuando finalmente la caja se abre, su contenido es el que menos podía sospechar el lector, y al mismo tiempo, el único con cierto sentido. Con ***Legendary*** pasa al revés: el contenido de la caja es el que cualquiera podría esperar.

Cuando la caja que centra el juego de **Spark Unlimited** muestra su temible interior, de él salen las criaturas previsibles. Grifos, dragones, minotauros, mezclas aberrantes de fauna salvaje y cuerpos casi humanos: monstruos mitológicos. El Mal abstracto del mito original se hace corpóreo con una lógica de videojuego que no nos parecería tan mal... si no la tuviéramos tan vista ya.

A ***Legendary*** se le nota, al menos en esta beta previa, las prisas con las que **Spark Unlimited** ha diseñado el juego. No deja de ser raro en una compañía que se quejó de que las presiones de tiempo no le habían dejado perfilar las virtudes del interesante pero definitivamente fallido *Turning Point*. De hecho, la desagradable sensación de que **Spark Unlimited** ha reciclado escenarios de su distopía nazi para diseñar ***Legendary*** está molestamente presente durante todo el juego.

Por lo demás, y apostamos por pocos cambios en ese sentido, ***Legendary*** es un *shooter* genérico, de entornos urbanos y enemigos que funcionan a gran escala, tanto de tamaño (las secuencias iniciales, con los grifos sembrando el caos en la ciudad, son apropiadamente impresionantes) como de resistencia (hasta el monstruo más minúsculo exige entrega y abundancia de munición).

De estructura lineal y ocasionales malas ideas (seguro que no fui el único que maldijo cuando aparecieron los militares en escena), ***Legendary*** puede cambiar en su versión definitiva si equilibra su dificultad, revela sus auténticas virtudes en el multijugador o da un giro conceptual de 360 grados. Veremos...

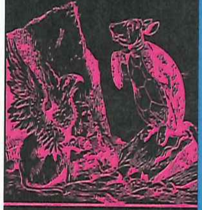
EN CINCO LÍNEAS

La caja de Pandora, el origen de todos los males, es la némesis perfecta para un shooter en primera persona.

QUÉ CUENTA

Un ladrón intenta robar la Caja de Pandora expuesta en un museo. Cuando la abre sin pretenderlo, desencadena todos los males del universo sobre Nueva York, a los que se enfrentará a tiros.

SI FUERA UN CAPÍTULO DE ALICIA SERÍA EL DEL GRIFO Y LA TORTUGA FALSA



LOS CREADORES

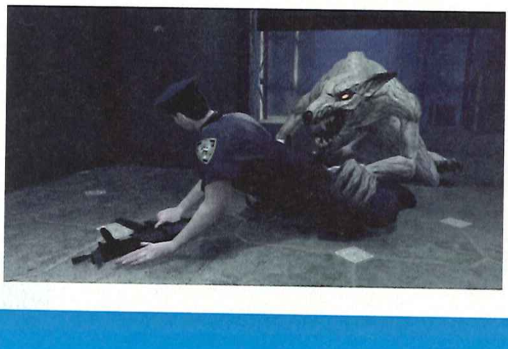
SPARK UNLIMITED
Ubicados en Sherman Oaks, California, este grupo de desarrollo se fundó a partir de antiguos programadores de la franquicia Medal of Honor. La fama les llegó con el exitoso Call of Duty: Finest Hour, y siguen centrados en los FPS con títulos como Turning Point o este Legendary.



IMPULSO DE ANIMUS Así se llama al marcador de una especie de magia que también funciona como energía del protagonista, y que permite aturdir durante unos segundos a los enemigos.



ESTO ME SUENA Sobre todo en las secuencias iniciales de caos y destrucción, resulta molesta e inevitable la continua comparación con Fall of Liberty.







■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **NOVIEMBRE 2008**

PS3

_GÉNERO **PINCELES DE COMBATE**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **WOW ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.SEGA.ES**



TANQUES DE ACUARELA A PESAR DE QUE PAREZCAN SACADOS DE UN CUENTO INFANTIL, ESTOS INGENIOS PUEDEN HACERTE MUCHA PUPA_



A CUBIERTO Cuando avances con el personaje a un parapeto, podrás agacharte y esconderte.



MODO DISPARO Cuando te llegue el turno y tengas un enemigo a tiro, pulsa R1 para apuntar. Intenta impactar en puntos débiles.









A CADA UNO, LO SUYO Los soldados tienen muy bien definidas sus características. Welkin maneja los tanques, Alicia es un soldado de infantería, también hay médicos, tropas anti-tanque, francotiradores...

_LEOLO

VALKYRIA CHRONICLES

SEGA COMBINA ESTRATEGIA Y CONTROL EN TIEMPO REAL EN UN JUEGO PLENO DE EXUBERANTES GRÁFICOS Y UNA GUERRA CRUEL

Valkyria Chronicles nos sumerge en un escenario que recuerda a la Europa de los años treinta. El Imperio (al que muy bien se podría tomar como la extinta Unión Soviética) está en guerra con la Federación Atlántica. Pero el verdadero escenario de ***Valkyria Chronicles*** es un país neutral, Gallia (¿un guiño al pueblo que resistió la conquista romana en los tebeos de Astérix?), que debido a la presencia de un valioso mineral en su territorio, denominado Ragnite, se ve invadido de la noche a la mañana, por las malignas tropas del Imperio.

Una vez presentado el terreno de juego, a través de una serie de secuencias, nos veremos inmersos en una curiosa mezcolanza de géneros. Por un lado se nos presenta el tablero de batalla, estrategia pura y dura, en la que habrá que valorar las habilidades de cada personaje que controlemos, la situación del enemigo y cómo vamos a sacar ventaja para derrotarle. Cuando se decide qué pieza mover, entonces ***Valkyrie Chronicles*** cambia la perspectiva aérea de tablero por una en tercera persona en la que será necesario desplazar una unidad hasta el lugar elegido o hasta donde nos permita una barra de tiempo que aparece en pantalla. Si enfrente hay un enemigo a tiro, será posible pulsar R1 para que aparezca un punto de mira. Bastará con apuntar con la máxima precisión, a ser posible en un punto vital. Después será el turno del enemigo, que hará todo lo posible para dejar nuestra barra de energía a cero. En cualquier caso, lo que resulta impresionante de este título es la manera en que se presentan las secuencias y la perspectiva en tercera persona, cuando manejamos a los personajes en tiempo real.

Los creadores del juego, **Sega WOW**, han desarrollado un motor gráfico denominado **CANVAS**, que traducido al castellano sería algo así como «lienzo», que lo que hace es que el entorno gráfico del juego aparezca como si transcurriera sobre uno. De hecho, parecen acuarelas en movimiento.

Sin duda, la vistosidad de **Valkyria Chronicles** va a la par con la original mecánica utilizada. Pero resalta aún más por la violencia que se genera en pantalla, que contrasta con el toque idílico que aporta su peculiar estilo gráfico. El lanzamiento del juego será en noviembre.

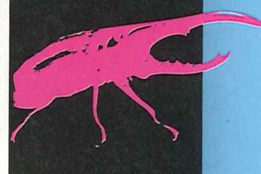
EN CINCO LÍNEAS

Un juego que combina la estrategia por turnos con el control en tiempo real de los personajes en el combate.

QUÉ CUENTA

La historia de Welkin y su amiga Alicia, que liderarán al séptimo batallón de la Federación para defender a su país, Gallia, que ha sido invadido por las tropas del malvado Imperio.

SI FUERA UN INSECTO SERÍA UN ESCARABAJO RINOCERONTE



LOS CREADORES

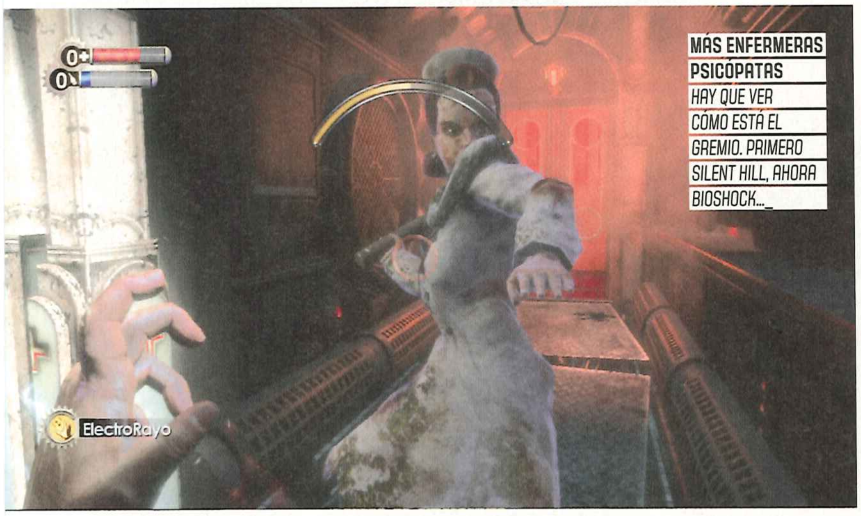
SEGA WOW

Nace de la unión de WOW Entertainment y Overworks. Ambos eran grupos de desarrollo interno de Sega. El primero, AM1 con títulos en su haber como House of the Dead, Vampire Night o Sega GT 2002. Y Overworks era conocido como AM7, creadores de Skies of Arcadia, Streets of Rage, Sakura Wars y Phantasy Star entre muchos otros.

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **OCTUBRE 2008**

PS3

_GÉNERO **AVENTURA SUBACUÁTICA ART-DECÓ**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **2K GAMES**
_DESARROLLADOR **2K BOSTON/AUSTRALIA/MARIN/ D.E.**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.BIOSHOCKGAME.COM**

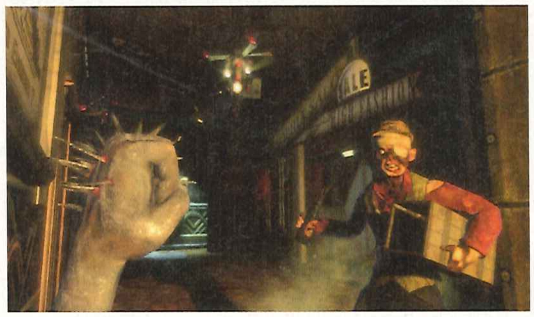


MÁS ENFERMERAS PSICÓPATAS HAY QUE VER CÓMO ESTÁ EL GREMIO. PRIMERO SILENT HILL, AHORA BIOSHOCK..._

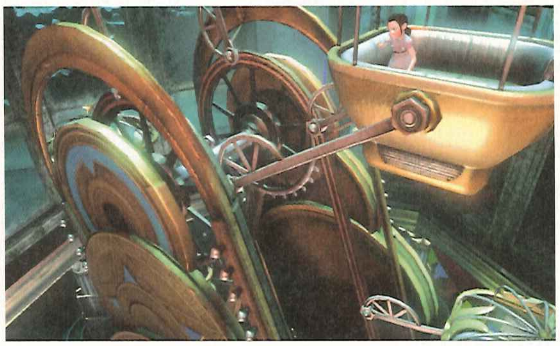












DESCARGA QUE ALGO QUEDA... El contenido descargable exclusivo para PS3 someterá al jugador a pequeños desafíos separados de la trama principal del juego.

_CHIARAFAN

BIOSHOCK

LA JOYA DE LA CORONA DE 2K GAMES NO PODÍA PERMANECER QUIETA MUCHO TIEMPO...

¿Por qué vender una (gran) cantidad de copias de un título que, además, ha sido alabado por la crítica internacional hasta límites exagerados, cuando puedes vender el doble? Esto es lo que han debido de pensar los responsables de **2K Games** que, catorce meses después de que el juego viera la luz en **Xbox 360**, deciden lanzarlo en la consola de **Sony** para regocijo de los amantes de las aventuras en primera persona (pues no hay que dejar de recordar que este ***Bioshock*** está muy lejos de ser un *shooter* subjetivo en plan *Call Of Duty* o *Resistance*).

Claro que esta maniobra ya ha sido llevada a cabo bastantes veces con anterioridad, casi siempre en la misma dirección (de **Xbox 360** a **PlayStation 3**), y en la mayoría de las ocasiones los resultados no han sido lo que cabría esperar, más aún cuando se supone que la negra guarda en su interior una potencia superior a la blanquiverde. Para evitar este desafortunado desenlace, los responsables de **2K Games** han creado lo que podría denominarse una Liga de la Justicia de los videojuegos, sólo que en lugar de reunir a los superhéroes más poderosos para luchar contra el mal, han hecho lo propio con los programadores que mejor saben explotar las capacidades de **PS3** en cada apartado. Así, los distintos grupos de programación que han intervenido en al proceso de desarrollo (**2K Marin**, **Digital Extremes**, **Irrational Games**, conocidos ahora como **2K Boston** y **2K Australia** y creadores originales del juego) se han asegurado de que nada importante se pierda en el camino.

Más aún, algunas cosas se han ganado. Lo más importante es el tan cacareado contenido descargable exclusivo. Ya tuvimos la oportunidad de ver algo de esto en Leipzig, y la verdad es que la cosa promete. Se trata de una serie de pequeños desafíos en entornos cerrados en los que habrá que resolver ingeniosos *puzzles* mientras acabamos con enemigos de todo tipo. Estará disponible este añadido muy poco después de la salida del juego al mercado. El modo de dificultad extra es otra incorporación, aunque estará reservado a los más virtuosos y a los masoquistas, y la implementación del sistema de Trofeos que recientemente ha incorporado **PS3** no hará sino replicar el tema de los Logros de **Xbox 360**.

Por lo demás, las cosas seguirán igual en Rapture. Una aventura en primera persona inmersiva como pocas, dotada de una belleza visual y sonora que la hace inmediatamente distinguible y de un desarrollo pausado (que se rompe por los momentos de acción) que nos hace ir descubriendo poco a poco su historia.

EN CINCO LÍNEAS

Shooter subjetivo con mucha aventura y tintes RPG, o aventura con toques de rol y mucha acción, según gustos.

QUÉ CUENTA

Una ciudad utópica se va al carajo (como suele pasar con las ciudades utópicas) y se convierte en un nido de zombis mutados. Nuestro héroe llega en mitad de la fiesta posterior....

SI FUERA UN POSTRE SERÍA

UN PASTEL CON GUINDA



LOS CREADORES

IRRATIONAL GAMES
Pese a la gran cantidad de grupos de programación diferentes que han colaborado en esta adaptación, los creadores originales del juego son estos chicos de Boston cuyo primer proyecto, System Shock 2, data de 1999. Convertido en título de culto, muchos lo consideran como el predecesor espiritual de Bioshock. Suyos también son los dos Freedom Force o SWAT 4, entre otros, también para PC.

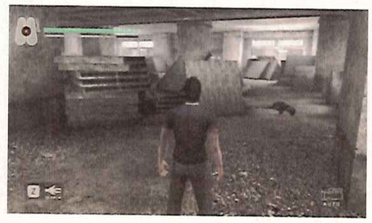
■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **OCTUBRE 2008**

WII

_GÉNERO **SÁLVESE QUIEN PUEDA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **MONOLITH SOFT**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.NINTENDO.CO.JP/WII/RDZJ/INDEX.HTML**



CORRE, SALTA, HUYE
LAS CATÁSTROFES SE SUCEDEN A TU PASO; TENDRÁS QUE TENER CUIDADO Y NO ESTAR CERCA _









EVOLUCIÓN Entre fase y fase tendremos la opción de adquirir nuevas armas (distribuidas en árbol para comprarlas una a una) y mejorar las habilidades de nuestro fortachón protagonista.

_WIKI

DISASTER
DAY OF CRISIS

TIROS SOBRE RAÍLES, CONDUCCIÓN, EXPLORACIÓN, QTE... MUCHOS GÉNEROS Y MUCHAS CATÁSTROFES. TODO EN UNO.

Si no tuviesemos el mando de **Wii** en nuestras manos, tendríamos la sensación de estar ante el último *blockbuster* de Hollywood. El argumento de ***Day Of Crisis*** poco tiene que envidiar a cualquier película norteamericana de acción, con todos los elementos de rigor: un héroe, una chica que salvar, unos malos que ni **Bin Laden** y multitud de situaciones complicadas. Muy manido, pero siempre promete resultados.

La beta a la que hemos tenido acceso demuestra que ***Disaster: Day Of Crisis*** es un batiburrillo de géneros implementados con soltura. Los momentos de acción se desarrollarán como un *shooter* sobre raíles a lo *Time Crisis*, con sus ocasiones para cubrirse, los reflejos y el control de la munición.

La exploración tiene lugar en tercera persona, con un desarrollo bastante lineal en el que tendremos que buscar a las víctimas de las diferentes catástrofes y rescatarlas de múltiples maneras, desde curarles una pierna hasta alejarles del fuego o practicarles los primeros auxilios. Cada cosa se hace de una manera, lo que aporta variedad pero quizás hace que se rompa el ritmo del juego a menudo. A esto hay que añadir un exceso de secuencias cinemáticas. Se supone que todo el argumento del título discurre en 24 horas, pero las primeras se hacen un poco largas.

También hay momentos para los *QTE* (por ejemplo cuando escapamos del fuego) y fases de conducción en las que prescindiremos del nunchaco para colocar el *wiimote* en horizontal, como en *Mario Kart*. Hay que destacar el trabajo de **Monolith** para lograr una buena implementación del control en casi todos las fases, y en especial en ésta. Más de un producto de **Wii** ha fracasado por la inexactitud de sus controles, pero este título se muestra aquí muy sólido.

Si ***Day Of Crisis*** consigue superar los problemas de ritmo del inicio se convertirá en una recomendable opción exclusiva para **Wii**. Las bases de juego son buenas y el argumento, trepidante como pocos.



EN CINCO LÍNEAS

Mezcolanza de géneros y quick-time events con mucha acción y un argumento atrayente.

QUÉ CUENTA

Una ciudad es devastada por una serie de catástrofes naturales, situación que es aprovechada por un grupo terrorista para robar armamento nuclear. Tu serás como John McClane.

SI FUERA UN DEPORTE SERÍA UN DECATLÓN



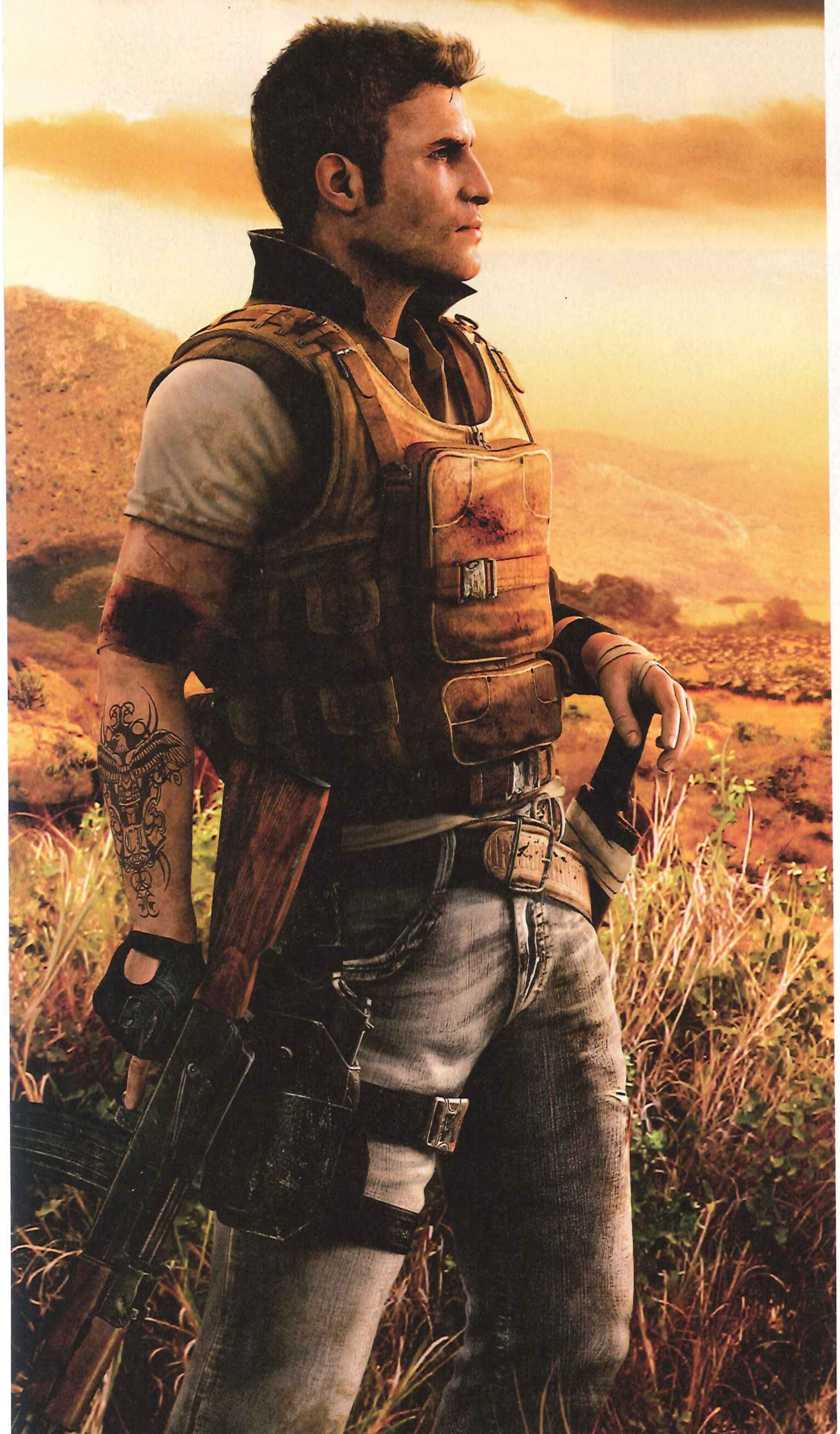
LOS CREADORES

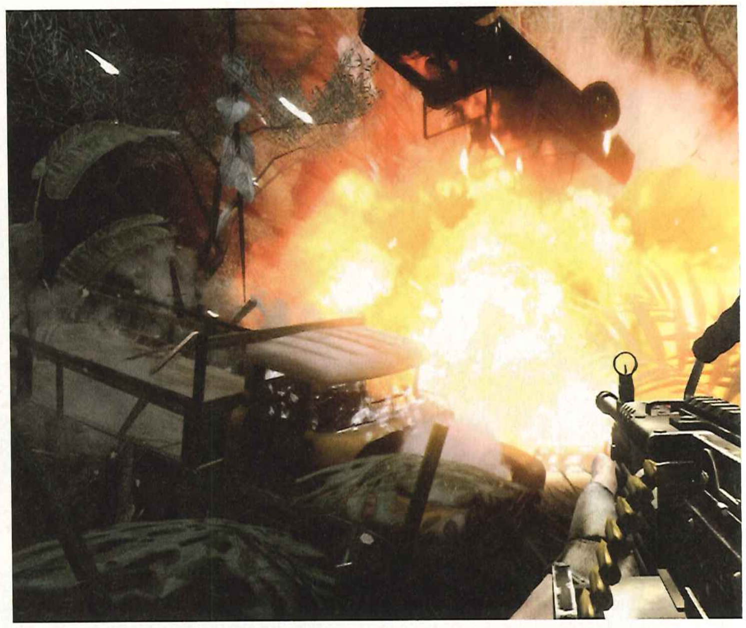
MONOLITH SOFT
Fue fundada por Hirohide Sugiura en 1999 tras abandonar Square. Son los creadores de Xenosaga para PS2 y Baten Kaitos para GameCube y han participado en otros juegos para DS. También han colaborado en Smash Bros Brawl, pero éste es su primer título propio para Wii.

_CHIARAFAN

FAR CRY 2

COMO DESTINO TURÍSTICO, PREFERÍAMOS LAS PLAYAS DE LA MICRONESIA A LOS PARAJES AFRICANOS EN PLENA GUERRA, LA VERDAD.







La primera encarnación de *Far Cry*, aparecida originalmente para **PC** hace ya cuatro años, supuso una pequeña revolución en el saturadísimo mercado de los *shooters* en primera persona, gracias a su gran libertad de acción, al gigantesco escenario que el juego ponía a disposición del jugador (en aquella ocasión se trataba de una paradisíaca isla del Océano Pacífico) y a un apartado técnico sobresaliente gracias al popular **Cry-engine** desarrollado para la ocasión por **Crytek Studios**, autores del juego. Esta pequeña compañía alemana, fundada por tres hermanos de ascendencia turca, irrumpió en el panorama internacional de forma lo suficientemente llamativa como para que la gigantesca y todopoderosa **UbiSoft** se interesara por distribuir el producto internacionalmente.

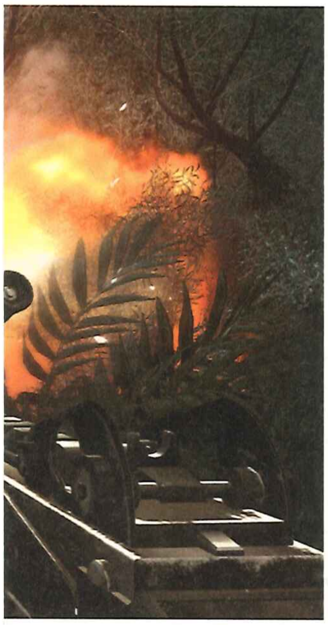
La cosa salió tan bien que las versiones para consola no tardaron en llegar (ya desarrolladas por el estudio canadiense de la compañía), aunque finalmente sólo lo hicieran en **Xbox**, con dos capítulos que más tarde se recopilaron en una entrega para su sucesora (mucho después apareció también una para **Wii** de infausto recuerdo). Evidentemente, **UbiSoft** pretendía continuar la exitosa saga, pero los chicos de **Crytek** no estaban muy por la labor,

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **OCTUBRE 2008**

FAR CRY 2

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **ACCIÓN BÉLICO-AFRICANA**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
_JUGADORES **16**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **HTTP:WWW.FARCRY2.COM/**







LA REINA DE ÁFRICA
Para llegar a algunas zonas del mapa lo más rápido será montar en una barca (con su metralleta incorporada) y surcar el río.





CREA TU JUNGLA

La versión para consolas de nueva generación de *Far Cry 2* contará con un completo editor de niveles, algo que hasta la fecha parecía reservado para los jugadores de PC. De forma relativamente simple podrás crear todo tipo de estructuras, accidentes geográficos e incluso condiciones meteorológicas.





ya que preferían dedicarse a nuevos proyectos para **PC** (así les ha ido a los pobrecillos) con el lanzamiento de *Crysis* y de su secuela, cuyos mayores logros han sido reventar los **PCs** de medio mundo debido a sus exagerados requisitos de *hardware*.

Curiosamente, al final ha resultado que esta secuela que ahora nos ocupa es un título más revolucionario, al menos en lo que a concepto jugable se refiere, que *Crysis*, *shooter* subjetivo mucho más convencional.

Memorias de África

Acaba de ser lanzado en Japón (y parece que no saldrá de allí) *Afrika*, el simulador de safari de **Sony**. Ya sabes: la sabana en toda su belleza, todo tipo de animales salvajes, impresionantes puestas de sol, «yo tenía una granja» y tal... Pues bien, el escenario elegido para esta secuela de *Far Cry* es bien distinto. Es más bien el África de los Hutus y los Tutsis: un paraje desolado, tercermundista, polvoriento y en perpetua guerra civil entre dos facciones. Allí llega el protagonista (a elegir entre nueve personalidades diferentes) con la misión de acabar con el traficante de armas que está abasteciendo a ambos bandos. Claro que, para llegar hasta él (aunque le conocerá muy pronto gracias a una extraña visita que deja bien a las claras lo complicado que va a ser el asunto) primero tendrá que realizar infinidad de misiones para alguno de los dos bandos, o para cualquier interesado que se lo pida y esté dispuesto a pagar. Por si fuera poco, nada más llegar descubriremos que estamos afectados de malaria... Genial.

Un poco de allí, un poco de allá...

Mercenarios, *GTA*, incluso *Oblivion* son nombres que me han venido a la cabeza mientras jugaba a la versión casi final de ***Far Cry 2***. Y es que, a pesar de tener corazón de *shooter* en primera persona, el urdimbre del juego es el de un *sandbox* (cómo odio este anglicismo) más puro. Los cincuenta kilómetros cuadrados de escenario (llenos de selva, ríos, montañas, caminos casi impracticables, asentamientos enemigos, casuchas y varias poblaciones, si es que pueden ser llamadas así) ofrecen una libertad de exploración casi total a la hora de ir avanzando en el juego. La decisión del personaje al que encarnar afectará al desarrollo (yo mismo he probado con dos tipos diferentes y las misiones a realizar cambian totalmente), ya que los no elegidos actuarán como compañeros, te ayudarán en los encargos y hasta te pondrán a salvo cuando caigas en combate.

La moneda de cambio en el universo de ***Far Cry 2*** son los diamantes; podrás conseguirlos al realizar los encargos y buscarlos por tu cuenta con ayuda de un mapa y un GPS bastante rudimentario (como toda la tecnología que aparece en el juego; de hecho las armas se encasquillarán en más de una ocasión). Gracias a ellos podrás adquirir nuevas pistolas, escopetas, rifles, lanzallamas y demás (puedes llevar cuatro armas a la vez, cada una de una categoría) con los que asaltar los puestos enemigos con más seguridad, incluso tener a tu disposición varios vehículos (*jeeps*, lanchas, etc) con los que moverte por el mundo (aunque también puedes hacerlo en bus). La necesidad acuciante de conseguir medicinas para paliar los efectos de la malaria también hará que busques estas piedras preciosas con ansia.

Así, poco a poco la historia local irá avanzando, aunque a ti no te afecte demasiado al no pertenecer a ninguno de los dos bandos. Es lo que tienen los mercenarios. Tu reputación irá creciendo y te irás acercando cada vez más a punta de pistola a tu objetivo. Es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo.

UN PAÍS TERCERMUNDISTA. UNA GUERRA CIVIL. UN PELIGROSO TRAFICANTE DE ARMAS. Y LA MALARIA, POR SI FUERA POCO...

EN CINCO LÍNEAS

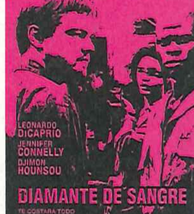
Shooter subjetivo dotado de un desarrollo abierto y una estructura de misiones no lineal.

QUÉ CUENTA

En un atrasado país africano, dos facciones se enfrentan por el poder. El protagonista se mete de lleno en este caos para acabar con un temible traficante de armas.

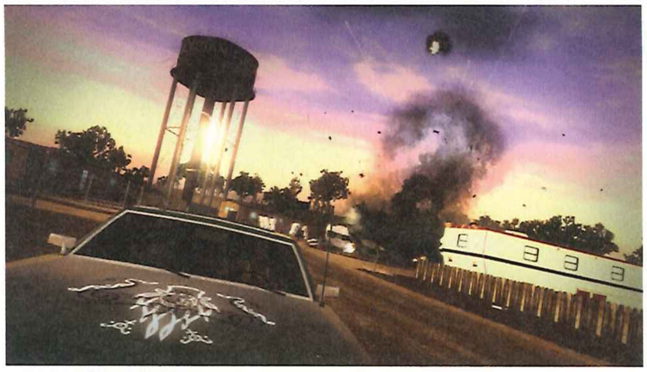
SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA

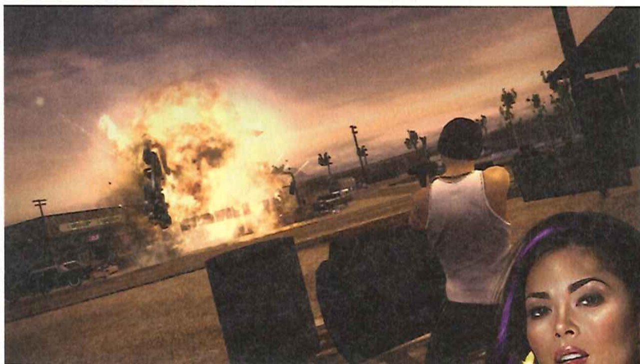
DIAMANTE DE SANGRE



LOS CREADORES

UBISOFT MONTREAL
Fundado en 1997 en la provincia de Quebec, Canadá, es uno de los veinte estudios de desarrollo que la multinacional del videojuego tiene distribuidos por todo el globo, y uno de los más productivos. Suyos son éxitos de la talla de Splinter Cell, Assassin's Creed o Prince of Persia. En la actualidad cuenta con más de 1.600 empleados.





_EL HOMBRE ELEFANTE

SAINTS ROW 2

VOLITION SE ATREVE A UN SEGUNDO ASALTO CONTRA ROCKSTAR, APOSTANDO POR LA MACARRERÍA, LOS ALERONES ESTRATOSFÉRICOS Y LOS DIENTES DE PLATA

Volition (estudio que admiramos por títulos como *The Punisher*, *Red Faction* o *Free Space 2*) fue muy lista con el lanzamiento del primer *Saints Row*, a sabiendas del hueco que de momento había dejado **Rockstar** allá por el 2006, con *GTA IV* demasiado lejano como para tenerlo en cuenta.

Uzis y tangas

En octubre del 2008, la situación es muy diferente tras el huracán de **Rockstar**, por lo que la única forma de afrontar a un rival de semejante peso es salirse por la tangente y enfocar a distintos objetivos. Lejos de ese halo de seriedad, de trascendencia casi *noir* de *GTA*, *Saints Row* es la ley de la calle, furor de Harlem y luces de neón. Desde la propia introducción no dan lugar a dilemas morales ni pedir misericordia: no hay piedad en Stillwater. El campo de minas de **Volition** es una ciudad salvaje donde hasta los funcionarios de prisiones tienen los brazos tatuados.

Esta jugada triunfa en las posibilidades que nos ofrece y vendas que nos quita: de un modo muy parecido al de *Mercenaries 2*, la libertad de acción no sólo permite afrontar las misiones desde diferentes puntos de vista, sino que también lleva al propio universo de ***Saints Row*** a la completa hilaridad. En el espectacular creador de personajes ya te advierte que la cordura no reinará en Stillwater si no lo ves necesario. Acorde a esta filosofía, diseñamos una fusión entre **José Luis López Vázquez** y **David Nebreda**. Con senos, voz de *nigga* del Bronx y andares de perturbado mental. Sabemos que quieren verlo, pero tendrán que esperar a la *review*.

Nuestra primera misión será escapar de la prisión y reunir a nuestra banda a golpe de acto terrorista. Como el original, esta secuela bebe mucho de la cultura de calle, las bandas marginales, el olor a pólvora pero sin preten-



_GÉNERO **SIMULADOR DE BATU THE DOG**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **VOLITION**
_JUGADORES **2**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.SAINTSROW.COM**

der ser *El Odio*, ya que la imagen es tan disparatada e incoherente que resulta imposible tomárselo en serio. Por el bien de todos. Podremos configurar a nuestros esclavos a placer, eligiendo la imagen corporativa con la que queramos impregnar la ciudad a grafitos, elegir su vestuario, vehículos y demás señas de identidad que hagan ganarnos el ansiado respeto.

Stillwater Asylum

El transcurso de las misiones durante las primeras horas no muestra un cambio radical respecto a la primera entrega salvo en salvajismo: uno de las pruebas más viscerales vistas jamás en un videojuego transcurre con la destrucción la mayor cantidad posible de mobiliario urbano. Lo que se traduce en encerrarte en un segmento de la ciudad, con un tiempo limitado y granadas infinitas. Si destruímos coches, ganaremos dinero; si matamos a civiles, más bonificación...estas pruebas que logran una abstracción absoluta ante cualquier tipo de ética son las más extravagantes y logran con su zafiedad recordarnos que estamos ante una simple ficción.

Estas misiones son normalmente secundarias y se complementan con la mecánica tradicional de los *sandbox*: avanza hasta a un punto, elimina al cabecilla de la banda y a sus secuaces, roba coches y llévalos hasta X punto, etc. El apuntado no ofrece ninguna complicación,

GRACIAS A SU ZAFIEDAD Y EXCESOS CONSTANTES, SAINTS ROW 2 NOS RECUERDA SIEMPRE QUE ESTAMOS TAN SÓLO ANTE UNA SIMPLE FICCIÓN

aunque la conducción de vehículos (dispondremos de más de 150) no resulta tan estimulante como sus rivales de género.

Stillwater, la ciudad en la que se desarrolla ***Saints Row 2,*** ha evolucionado en todos los aspectos (es un cincuenta por ciento más grande que la original), aunque la chicha se encuentra en sus habitantes: bandas que atacan con katanas en moto, *dandys* verde turquesa con una carabina en cada brazo y policías que rocían por error (o no) a las ancianas con gas pimienta son pinceladas de esta ciudad sin ley que justifica cualquier acción.

Ciertas mecánicas, a la larga, pueden resultar interesantes, como el control de comercios y barrios o la flora y fauna de Stillwater, aunque en la versión que hemos jugado existían preocupantes errores puntuales, no tan divertidos como coches explotando por los aires o ancianas kamikazes armadas con katanas.

Volition tiene la oportunidad de aprovechar todo ese potencial y trascender más allá de tunear coches hasta hacer explotar el arco iris y firmar un simulador de gamberrete genérico. Su potente irracionalidad y forzada violencia no deberían desperdiciarse.





UNA PRODUCTORA ENTREGADA

Sorprendiendo a propios y extraños, THQ anunció que Tera Patrick sería la productora de honor de la secuela de *Saints Row*. No cabe duda de que su incorporación le da un toque mucho más... genital a la franquicia. Más Teras y menos Coppolas.

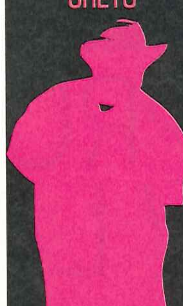
EN CINCO LÍNEAS

Logra que te respeten mediante la ley de tus puños. Simulador de redactor-jefe.

QUÉ CUENTA

Recién escapado de la cárcel, debes reunir de nuevo a tu banda para asestar el golpe definitivo contra las demás organizaciones de Stillwater antes que ellos la dominen.

SI FUERA UN ARTISTA DEL RAP SERÍA DON CHETO



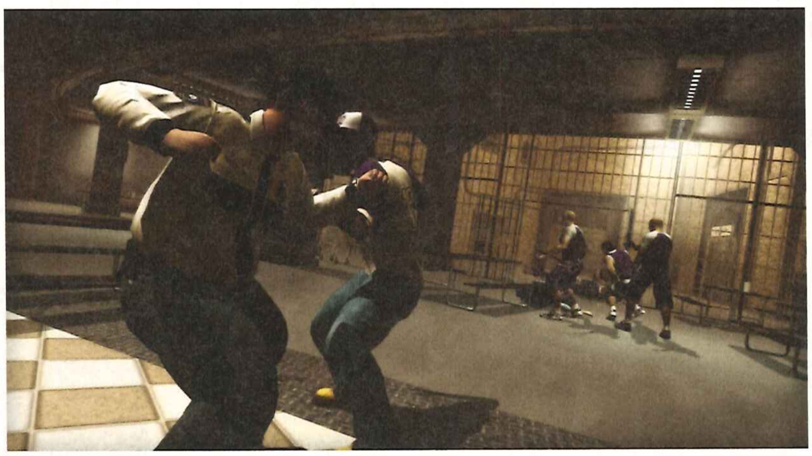
LOS CREADORES

VOLITION INC.

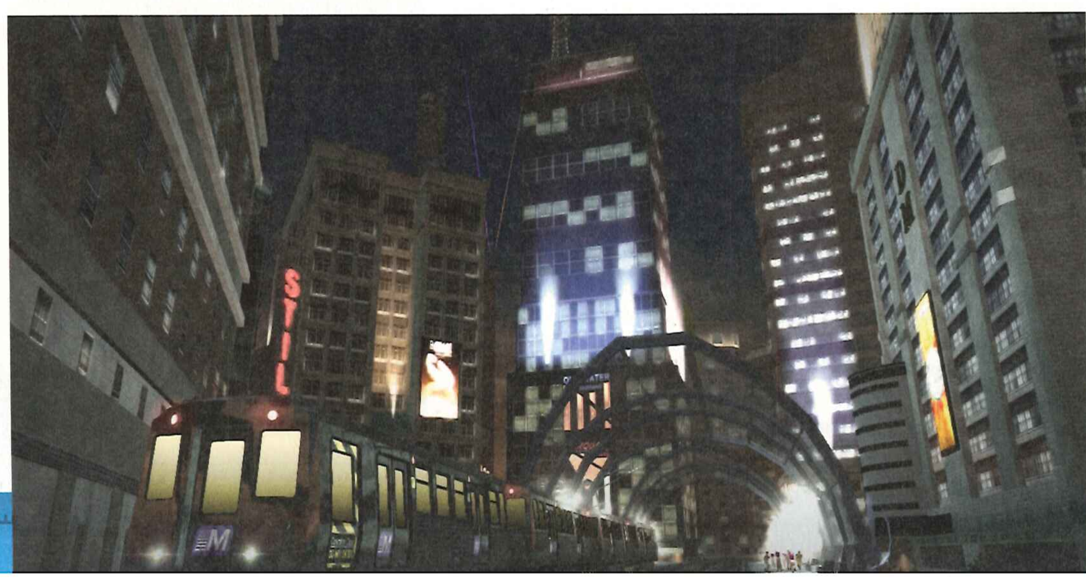
Pocas bromas con este estudio. Firmaron dos *shooters* notables en la pasada generación (Red Faction), uno de los juegos de culto más aplaudidos (El castigador) y son los autores de la franquicia Free Space, dos completísimos juegos de simulación espacial.



EDITOR SIN PIEDAD Uno de los aspectos más interesantes de esta secuela es el editor de personajes. Sencillo y cargado de matices, podremos realizar un avatar que emule nuestro aspecto a la perfección o un engendro. Que viene a ser lo mismo.







■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **NOVIEMBRE 2008**

NINTENDO DS

_GÉNERO **LOS PAISANOS DE MORIARTY**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **LEVEL-5**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO _ONLINE **NO**
_WEB:**PROFESORLAYTONDS.COM**









DEBAJO DE UN SOMBRERO... Layton es un sabihondo insoportable en un mundo de piruleta que conduce el coche del mismísimo Miyazaki. Eso sí, habrá que esperar a leerle en castellano para saber el por qué de su sombrero.

_KUN

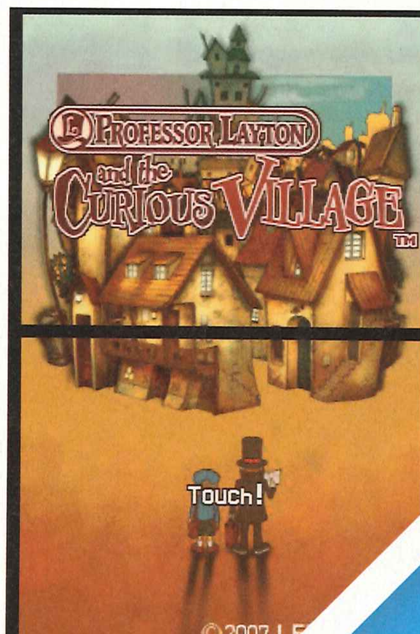
PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

¿OTRO TOUCH GENERATIONS? NO EXACTAMENTE. EL PROFESOR LAYTON RESUELVE PUZZLES DE LÓGICA ENDIABLADA, NO EJERCICIOS DE MATES DE UNA CABEZA FLOTANTE

El Profesor Layton y su proto-Robin Luke llegan a Saint Mystere a resolver enigmas, y recuperar el espíritu de las aventuras gráficas de antes, con los ejercicios mentales de ahora. Suena bonito, ¿eh? Pero no, no es un *Loom*, ni un *Monkey Island*. Sinceramente, no sé lo qué es. A pesar del *hype* que acompañó a su lanzamiento en Japón, lo de ***Profesor Layton y la Villa Misteriosa*** resulta incomprensible. Huele a no-juego nintendero, se juega como tal, y hasta el ritmo es de juego de madre. Y, encima, lo desarrollan los nada sospechosos **Level-5**, autores de varias entregas de *Dragon Quest* y JRPGs sin concesiones. Entonces, ¿qué es esto?

Para empezar, es lógico que a los japoneses les haya encantado. El jefazo de **Level-5** confesaba que el juego nace por su admiración sobre una serie de libros de enigmas que en Japón llevan como 12 millones de libros vendidos. Y para continuar, toda la estética del juego es deudora de los paisajes verdes, los personajes entrañables y los escenarios deliciosos del **Ghibli Studios** de **Hayao Miyazaki**. Y lo confieso, el juego es una golosina audiovisual. No hay nada igual en **DS** a nivel estético.

Pero el asunto es simple. La trama a resolver requiere investigación sobre el terreno que consiste en lo siguiente: Layton y Luke encuentran a un campesino, le preguntan algo normal, «*¿dónde vive X?*». El campesino le responde con «*tengo tres tipos de vacas...*», y juego de lógica que te crió. Algunos *puzzles* avanzan la trama, y todos acumulan picarats, puntos para comprar nuevos *puzzles* o pistas para resolverlos. Todo se hace con *stylus* a lo aventura gráfica tradicional, pero al contrario que los *Brain Training* de rigor, la cosa no se limita a ejercicios en serie. Para llegar a St. Mystere hay que pasar un laberinto; para cumplir con una cita, hay un juego endiablado de relojes; para... La variedad y diablura de cada ejercicio y su integración en la trama van más allá de unos y de otros (nada de combinar objetos imposibles a lo **LucasArts**). Eso sí, toca tener lápiz y papel al lado: no se puede anotar en la propia **DS**.



EN CINCO LÍNEAS

Juegos de lógica en mitad de una trama victoriana con bonitas animaciones al estilo de los Ghibli Studios

QUÉ CUENTA

El profesor Layton y su ayudante ejercen de detectives en un pueblo. En vez de apacentar vacas, sus habitantes se dedican a crear puzzles, cuya solución piden hasta para dar la hora.

SI FUERA UNA SERIE DE ANIMACIÓN SERÍA SHERLOCK HOLMES



LOS CREADORES

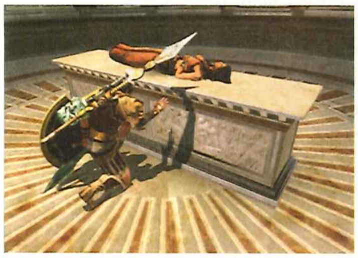
LEVEL-5
Los de Fukuoka llevan desde el 2000 dando guerra con JRPGs como Dark Cloud o Dragon Quest VIII para PS2, y son la manita derecha de Square/Enix para el Dragon Quest IX. Están desarrollando el tercer título del Profesor Layton y lanzarán en breve su White Knight Chronicles, otro JRPG para PS3 que promete combates a escala Godzilla.

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **OTOÑO 2008**

_GÉNERO **SANDBOX MITOLÓGICO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **LIQUID ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.RISE-OF-THE-ARGONAUTS.COM**

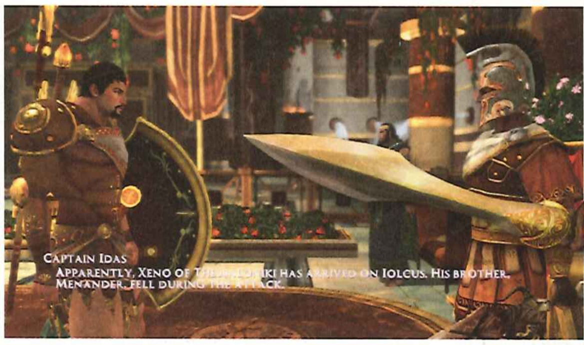
XBOX 360 • PS3





SIN CATARLO Que muera tu novia antes de la noche de bodas es una gran faena, diga usted que sí....









POLITEÍSTA Jasón podrá dedicar sus logros a uno de los cuatro dioses presentes en el juego.







ESTA ES MI NAVE El Argos es el navío con el que Jasón y sus compañeros podrán explorar las islas griegas. Como en un crucero gay...

_CHIARAFAN

RISE OF THE ARGONAUTS

ADAPTACIÓN LIBÉRRIMA Y EN CLAVE DE HACK & SLASH DE UN GRIEGO MUY CLÁSICO

Hace ya muchos meses que venimos oyendo hablar de esta producción de **Codemasters**, y a medida que se acerca su fecha de lanzamiento (que aún no está clara del todo, aunque será antes de finales de año) nos surgen más dudas sobre si los programadores de **Liquid Entertainment** conseguirán recrear con acierto jugable las aventuras de Jasón y los Argonautas.

Con la beta de *preview* que tenemos entre manos podemos decir que, pese a las apariencias, este título tiene bastante más en común con la saga *Zelda*, por ejemplo, que con *God Of War*, pese a recurrir a la mitología clásica al igual que el juego de Sony. El protagonista ve (ya en la secuencia de introducción, para qué esperar) cómo su amada es asesinada por un misterioso arquero poco antes de celebrar sus nupcias. Y como no hay fuerza más poderosa que el amor, Jasón y sus amigos (Hércules, Atalanta, Pan, Aquiles) se embarcan en el Argos para recorrer la antigua Grecia en busca del mítico Vellocino de Oro, único método de devolver la vida a su prometida.

Entornos abiertos, personajes secundarios con misiones que encomendar, un catálogo tanto de compañeros (aunque sólo podamos controlar directamente a Jasón, otros dos amigos participarán en los combates) como de poderes y movimientos creciente ponen la parte RPG, mientras que un sistema de combate con tres armas (espada, lanza y maza) disponibles desde el principio e intercambiables al vuelo hace lo propio con la acción. Si los programadores han sido capaces de combinarlas con acierto sin hacer gritar de indignación a los entendidos en mitología clásica (esto último va a ser difícil) es algo que descubriremos muy pronto.

EN CINCO LÍNEAS

Mezcla de exploración con acción en tercera persona y elementos RPG en la línea de clásicos como Zelda.

QUÉ CUENTA

En la Grecia Clásica el rey de Yolcos, Jasón, héroe reconocido por todo el mundo, debe encontrar el mítico Vellocino de Oro para devolver a la vida a su amada asesinada antes de su boda.

SI FUERA UN TESORO SERÍA EL VELLOCINO DE ORO



LOS CREADORES

LIQUID ENTERTAINMENT
Compañía asentada en Pasadena (California, EE.UU.) y fundada en 1999 por veteranos del desarrollo para PC. De hecho, Rise Of The Argonauts es su primer proyecto para consola; hasta la fecha sus productos habían sido adaptaciones de conocidas licencias como Dragones y Mazmorras en forma de juegos de estrategia en tiempo real. Ah, y el juego de Mujeres Desesperadas también...







¡BE A PRO AL FIN!

En el nuevo Be a Pro puedes comenzar una carrera profesional en el filial de tu equipo favorito e ir ascendiendo poco a poco hasta convertirte en una estrella a nivel mundial.

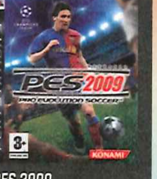




100°



FIFA 09



PES 2009



UEFA EURO 2008

0°

EDGAR & CIA

FIFA 09

CON SEMEJANTE JUEGO DE FÚTBOL, TONTERÍAS COMO COMER, DORMIR O IR DE JUERGA SE HAN QUEDADO OBSOLETAS

No puede ser verdad. Cada vez que jugamos con **FIFA 09** nos estamos frotando los ojos y nos pellizcamos para comprobar si lo que estamos viendo es real. Con la piel enrojecida advertimos que la pantalla continúa ante nosotros, y entonces es cuando somos conscientes de que a pesar de las palabras de **Calderón**, la vida no es sueño y sólo nos queda decir: «*vivan las madres que parieron a los programadores de* ***EA Sports***».

Más real que el propio fútbol

Cada vez que vemos **FIFA 09** en pantalla se nos ponen las carnes de gallina. No tanto en cuanto al apartado gráfico, que a pesar de ser supremo utiliza el motor que ya vimos el año pasado, sino al binomio imagen-movimiento. ¿No habéis entendido bien esto último? Seamos claros: jamás habíamos visto una consola generar semejante simulación futbolística. Los modelados de los futbolistas están cuidados al máximo, pero es que las animaciones... eso ya es de otra galaxia. Con sólo ver moverse a los jugadores sobre el terreno de juego, señalando desmarques, aplaudiendo un pase o lamentado la ocasión fallada, entran ganas a veces de sentarse con un cartucho de palomitas para ver jugar a la CPU. Si jugaste a *FIFA 08* notarás inmediatamente que todo es mucho más fluído y que los futbolistas se mueven con una suavidad pasmosa, pero es que además el ambiente de los estadios te hará temblar de emoción. Simplemente hay que ver al público, que por primera vez es tridimensional, para darse cuenta de que éste no es un juego de fútbol cualquiera.

Da gusto con sólo coger el pad

Jugar con **FIFA 09** es una de las experiencias más gratificantes que hemos vivido en los últimos lustros. Si la entrega del año pasado te pareció lenta y con un control algo pesado estás de enhorabuena porque esta vez la velocidad de los partidos se ha incrementado lo suficiente como hacerlos más intensos, pero eso sí, sin salirse de los límites de la lógica. Esto conlleva montones de ventajas: desde un ritmo futbolístico más fluido hasta una mayor facilidad a la hora de controlar y conducir el balón, puesto que ya no tardaremos hora y media en bajar la pelota y darnos la vuelta.

En cuanto tengas la bola en tu poder, de tu mente va a empezar a brotar fútbol como si fueses **Russell Crow** en *Una Mente Maravillosa*. Las posibilidades que ofrece este **FIFA 09** para plasmar en el terreno de juego todo lo que se te ocurra son tan enormes que habrá momentos en que no podrás abarcar tanto. Según **EA** hay 250 nuevas novedades en el sistema de juego para conseguir el título de fútbol más

FIFA 09 3+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO **FÚTBOL DE VERDAD**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **EA SPORTS**
_DESARROLLADOR **ELECTRONIC ARTS VANCOUVER**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-20** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.FIFA09.EA.COM**











ADIDAS LIVE SEASON

Con esta opción puedes descargarte bases de datos con el rendimiento que los futbolistas están teniendo en las competiciones de verdad. El servicio es gratis para una sola liga, pero si quieres actualizar las demás, deberás pasar por caja. Desde hoy se acabó el vivir del nombre.

realista hasta la fecha. Contar, lo que se dice contar, de momento no las hemos contado, pero vaya si se notan.

Completo como nunca

Lo más llamativo de ***FIFA 09*** en cuanto a opciones y Modos de juego es el nuevo Be a Pro. El año pasado ya pudimos disfrutarlo en partidos amistosos controlando únicamente nuestro jugador sobre el terreno de juego. Este año la frase «*Conviértete en profesional*» va a ir muchísimo más allá puesto que ahora podemos elegir un futbolista entre los 16.000 disponibles, o bien crearnos el nuestro propio para jugar cuatro temporadas completas. La profundidad de este nuevo Modo de juego es equiparable a la de la Fosa de las Marianas, puesto que comenzaremos en el filial del equipo escogido, pero si nuestro rendimiento es bueno y no como el de Ronaldinho, ascenderemos al primer equipo, recibiremos ofertas de equipos importantes, y hasta nos llamará el seleccionador para jugar partidos internacionales o el mundial siempre y cuando nuestras actuaciones con el equipo nacional hayan sido lo suficientemente decentes.

Otra de las novedades más importantes es el Adidas Live Season. Este invento de **EA** te permite descargarte las estadísticas reales de los futbolistas acordes a lo que estén haciendo en la vida real. ¿Que un jugador está marcando goles como un descosido? Pues en el juego estará sembrado. ¿Que un jugador está borracho? Entonces siéntalo en el banquillo.

Sencillamente, ***FIFA 09*** es el simulador de fútbol que siempre quisimos jugar. Realista, completo, con muchos modos de juego y buen *on-line*. Bienvenidos al mundo real.

VER FIFA 09 EN MOVIMIENTO ES UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO PARA LOS SENTIDOS

CONCLUYENDO

El mejor juego de fútbol de la historia, con un apartado gráfico imponente y el sistema de juego más sólido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,1	8,5	9,3	9,5	9,2	9,2



FIFA 09



PES 2009



UEFA EURO 2008

EDGAR & CIA

PES 2009

SÍ, HA MEJORADO. SÍ, SIGUE SIENDO PES. SÍ, SIGUE DIVIRTIENDO COMO EL QUE MÁS, PERO... AÚN NO ES SUFICIENTE.

En primer lugar, al César lo que es del César, así que rectificamos la información que dimos el mes pasado acerca de la falta de licencias. Lo cierto es que nadie se lo esperaba, pero prácticamente sobre la bocina, **Konami** se ha hecho con los derechos de la **UEFA Champions League**, por lo que después de muchos dimes y diretes, algunos de los equipos más importantes del continente van a aparecer con sus escudos y uniformes oficiales. También vamos a tener multitud de detalles propios de la máxima competición continental, desde los niños moviendo el balón de tela y estrellas en el círculo central a las típicas cortinillas televisivas. Además, finalmente dispondremos de algunos equipos reales de la liga española, entre ellos Madrid y Barça, aunque se echa en falta a otros como el Atlético de Madrid, y al Valencia.

Dicho esto, ***PES 2009*** sigue dejando una terrible sensación de imperfección. Hay multitud de mejoras respecto al año pasado, pero sigue exhibiendo una cantidad de *bugs* lo suficientemente alta como para pensar que a estas alturas de la vida consolera, nuestras máquinas dan para mucho más que esto.

Ghost, el videojuego oficial

Hace muchos años que el *clipping* está presente en la saga ***PES***. En la era 128 bits esto era perdonable; hoy no. Vamos a ver, que en un juego de acción el personaje incruste su brazo en una pared es un mero fallo estético, pero que en un juego de fútbol dos cuerpos se atraviesen es sencillamente inaceptable. El fútbol es un deporte de contacto, y la representación incorrecta de un choque puede hacer que encajemos goles cuando no toca y que algunos jugadores salgan de situaciones imposibles como fantasmas. Para que nos entendamos, no cuidar las colisiones, forcejeos y choques en un juego que trata de simular este deporte viene a ser como hacer un *shooter* con pistolas de agua y peras limoneras en lugar de granadas.

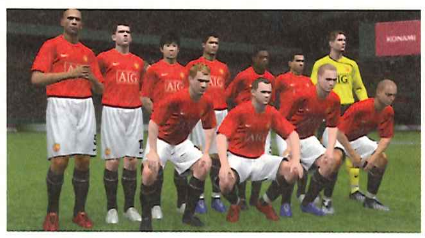
A lo largo de nuestros partidos en la redacción hemos visto delanteros salir de auténticos bretes atravesando piernas e incluso torsos de defensas, hemos visto porteros lanzarse a por el balón con la misma animación de siempre y no llegar a volar ni medio metro, hemos visto defensas que cubren a un delantero y en el momento del pase se van en dirección contraria y por último seguimos viendo una inteligencia artificial irregular, capaz de hacer auténticas diabluras en un contraataque con maniobras defensivas más propias de un barquillero que de un futbolista.

Y es que esa es otra. Si eres de los que durante los partidos tienden a quejarse por-



UN BRASIL ARGENTINA DE VERDAD ESTE AÑO PES CUENTA CON LICENCIAS DE SELECCIONES













SOY LEYENDA

Elige un jugador o crea el tuyo propio para iniciar una carrera profesional. Comenzarás como agente libre y si consigues que los ojeadores se fijen en ti firmarás contratos con equipos. Además, este Modo también se puede disfrutar en partidos *on-line*.



_GÉNERO **FUTBOL FANTASMAGÓRICO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1-10** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/CASTELLANO**
_WEB **ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM**

que tus defensas no roban balones a ciertos delanteros cuando tienen la posición ganada, ***PES 2009*** te volverá a poner de los nervios. Los defensas siguen siendo muy flojitos y meten el pie con muy poca contundencia en la mayoría de las ocasiones. Esto provoca que a todos esos *cracks* acabados que llevan siendo superhéroes desde el primer **PES** sea excesivamente complicado robarles la bola, y por eso, año tras año, en el modo *on-line* no juega al toque ni **Luis Aragonés**.

Altibajos técnicos

El apartado gráfico ha ganado enteros respecto al año pasado. Aún sin dar el salto que debe exigírsele a un título de nueva generación, ha habido un esfuerzo en la recreación facial de los futbolistas y en las animaciones, que, a pesar de ser notablemente ortopédicas al hacer cambios de dirección, han aumentado en número. Eso sí, cuando un jugador esprinta, por sus poses da la impresión de que hubieran hecho el *motion capture* con La Tacones.

En cuanto al resto de elementos que compone un partido de fútbol seguimos viendo un césped demasiado borroso y pixelado en las tomas cercanas, un público estático y las ya entrañables pancartas de «estamos en racha», o «el equipo invencible».

Nada es tan negro

A pesar de todo, ***PES 2009*** tiene algunas virtudes importantes. Una de ellas es la evolución del sistema Teamvision, que ya se implementó en la anterior entrega y que ahora ha sido mejorado para aprenderse de un modo más efectivo tus rutinas de ataque, adaptarse a ellas y almacenarlas para otras competiciones. También es remarcable que los equipos controlados por la CPU se han vuelto más listos en el aspecto ofensivo. Ahora crearán montones de jugadas diferentes que te desconcertarán y sorprenderán en multitud de ocasiones.

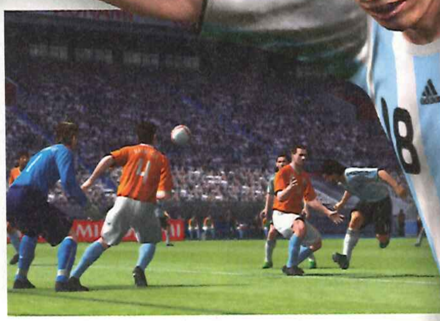
Otro punto positivo es la inclusión del Modo Conviértete en Leyenda, que te permite crear tu propio futbolista, y comenzar una carrera profesional desde abajo para fichar por los diferentes equipos y convertirte en el mejor jugador del mundo.



CHAMPIONS LEAGUE

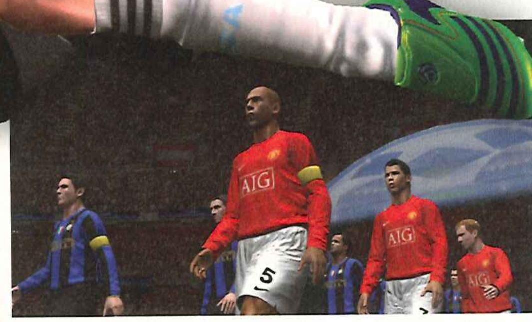
La licencia de la UEFA Champions League enriquece mucho el factor ambiental de Pro Evolution Soccer 2009. Además, gracias a esta nueva adquisición, muchos de los equipos que juegan la máxima competición europea aparecerán con sus nombres, escudos y uniformes oficiales. Por si fuera poco, podemos jugar este torneo desde la fase de grupos, aunque está por confirmar si serán los reales o ficticios.

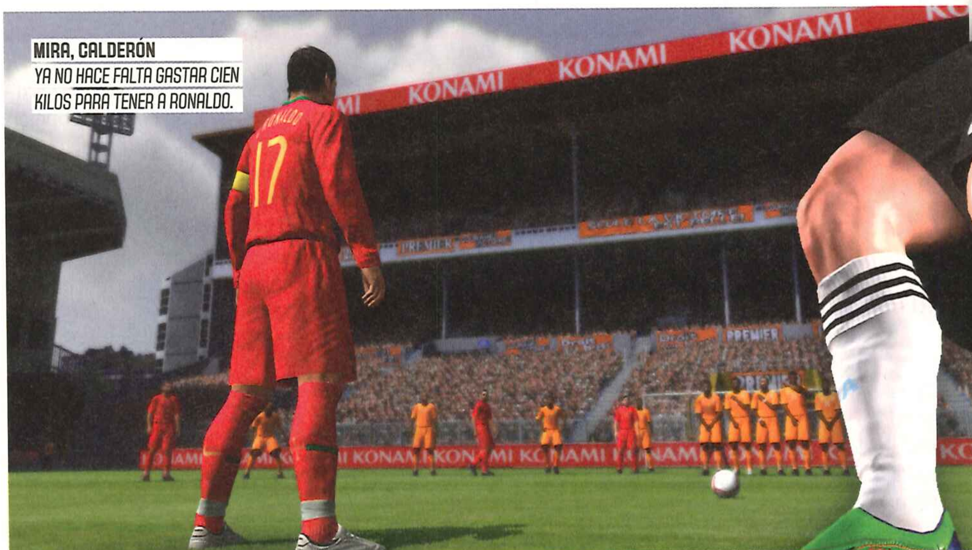








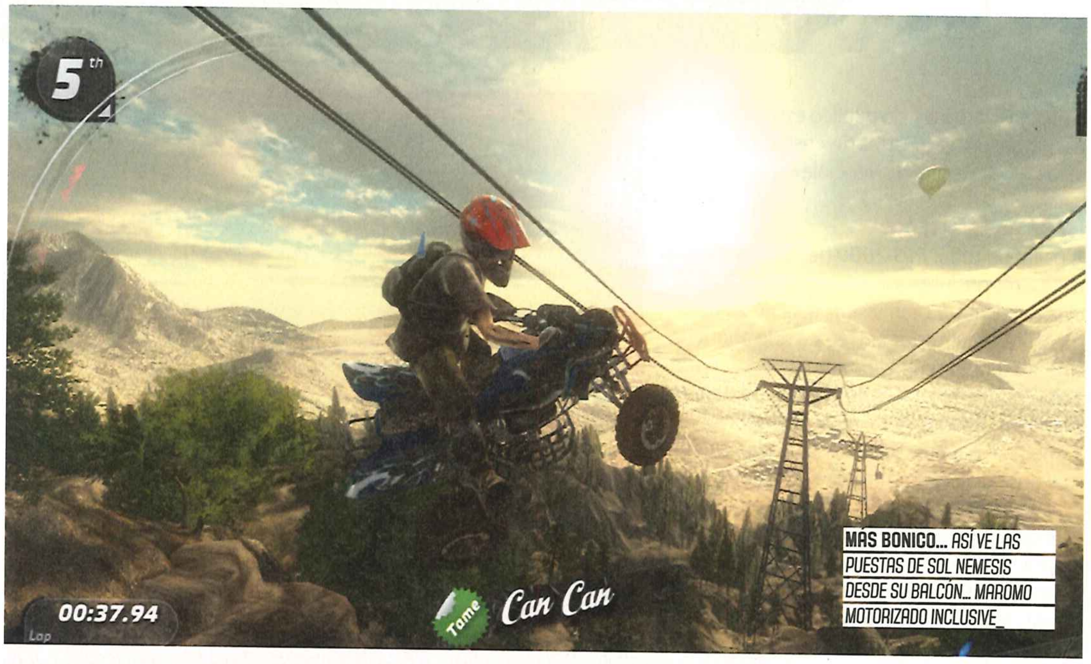




MIRA, CALDERÓN
YA NO HACE FALTA GASTAR CIEN KILOS PARA TENER A RONALDO.

CONCLUYENDO
La base del pasado año con una mejora gráfica, un ritmo muy pausado y muchos fallos de los de siempre.

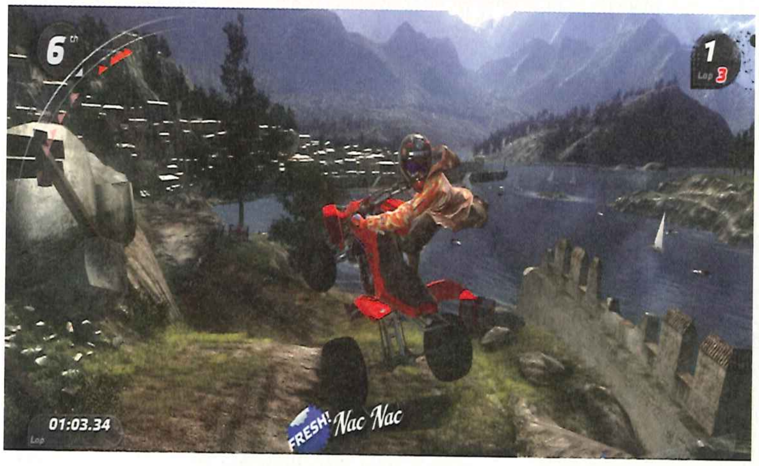
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	7,6	7,5	9,2	8,0	8,0



MÁS BONICO... ASÍ VE LAS PUESTAS DE SOL NEMESIS DESDE SU BALCÓN... MAROMO MOTORIZADO INCLUSIVE_











_JOHN TONES

PURE

TIEMPOS DUROS PARA LA SIMULACIÓN OFF-ROAD. DISNEY OPTA, ANTE LA ABUNDANCIA DE RIVALES, POR VOLVER A LO PURO.

Curioso el momento de fiebre por la simulación de competiciones *off-road* que se está viviendo actualmente. Al ya consagrado y exigente *Motorstorm*, cuya secuela analizaremos el mes que viene, se suma ***Pure***, un accesible, disparatado y espectacular bautismo de franquicia que llega con una intención clara: limar las asperezas de *Motorstorm*, que a pesar de su éxito es lo más parecido a un infierno motorizado en la actual generación.

El obvio comentario malicioso de que es **Disney**, a través de **Black Rock Studio**, quien se ha encargado de convertir el rudo y pelín abstracto *Motorstorm* en una festivalera celebración del descerebre sobre ATVs es muy tentador, pero inexacto. **Black Rock Studio** tiene una larga experiencia dentro el campo de la simulación *off-road*, y como nos contaba **Burgundy** tras su viaje a los estudios, entre los responsables de ***Pure*** hay auténticos fanáticos de la competición. De los que durante el fin de semana se van con los amigos a lanzarse por precipicios de tierra, polvo y piedra. Eso, dejando aparte otras consideraciones, sólo puede ser bueno.

Puro disparate

Por eso, ***Pure*** respira cierto respeto por la sucia épica de la competición rodada, esa con reglas tan limitadas que podrían escribirse en la palma de una mano enguantada. De ahí el mimo puesto en la generación de vehículos, configurables hasta la mínima esencia con sus 22 piezas intercambiables. Existe la posibilidad de que los vehículos se generen automáticamente, pero sin duda el jugador exigente intercambiará las piezas atendiendo a las características de cada circuito, y contará con tres vehículos distintos, uno para cada tipo de carrera. Una pena que, para quienes no somos amigos del tuneo intensivo, no haya una opción de mejora automática de vehículos.

Los tres tipos de circuitos que comentamos son Sprint, Carrera y Freestyle. El primero favorece la velocidad en carreras cortas y con pocas acrobacias. El tercero premia altas puntuaciones en carreras contrarreloj. Y Carrera mezcla ambos estilos de conducción. Las acrobacias y la velocidad en ***Pure*** van muy unidas, ya que

SPRINT, CARRERA Y FREESTYLE SON LOS TRES VARIADOS MODOS DE JUEGO DE PURE

el premio por hacer cucamonas por los aires sin caer del ATV es un incremento del turbo. Del mismo modo, el uso del turbo roba la posibilidad de hacer acrobacias cada vez más elaboradas, porque la barra de turbo y de entusiasmo son una. Será tarea del jugador decidir qué quiere sacrificar y qué priorizar.

PURE 3+

PS3 • XBOX 360



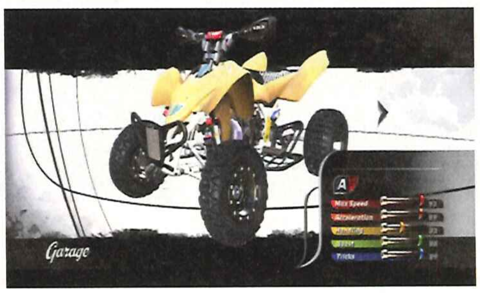
_GÉNERO OFF-ROAD CON VACILADAS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA DISNEY INTERACTIVE
_DESARROLLADOR BLACK ROCK STUDIOS
_DISTRIBUYE DISNEY INTERACTIVE
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.PUREVIDEOGAME.COM



MIRA MAMÁ SOY INMORTAL
AQUÍ UN GERIFALTE DE LA COMPETENCIA EN EL MOMENTO EN EL QUE DECIDE SACAR UNA NUEVA REVISTA DE VIDEOJUEGOS _









El método de ejecución de las acrobacias es sumamente sencillo: con uno de los botones del pad más una dirección con el stick. Los gatillos sirven para encadenar una acrobacia tras otra, al estilo de combos de un juego de lucha o de *skate*. El resultado, teniendo en cuenta que, en esencia, todo consiste en controlar el peso del cuerpo con el stick derecho y configurar las acrobacias con el izquierdo, disparando movimientos y variaciones con los distintos botones del pad, es muy intuitivo. Del mismo modo, la física de los vehículos, la agradable sensación de peso y control en todo momento de la inercia son características muy estimables, teniendo en cuenta que el objetivo de ***Pure*** no es tanto llegar el primero, como hacerlo con estilo.

Pure se concentra durante la mayor parte de las carreras en resultar bonito. Hipnóticamente bonito. La cámara más virguera y expresiva que se puede concebir en un juego de carreras (¡esas curvas cerradas a ras de suelo! ¡esos accidentes casi en primera persona!); los decorados paradisiacos y de textura con un punto mediterránea, casi de anuncio de yogur griego; las acrobacias, sencillas y creíbles al principio, absolutamente descabelladas según se van desbloqueando las avanzadas... Esta apuesta por que todo resulte bonito y atractivo es lo que hace que ***Pure*** sea magnético por encima de cualquier otro factor. Los momentos de encadenado de acrobacias avanzadas, con un atardecer recortando la silueta de nuestro ATV, casi suspendiendo el tiempo y el espacio y desafiando las más elementales leyes de la física y la cordura, hacen que el jugador contenga la respiración por muy encallecida que esté su capacidad de sorpresa.

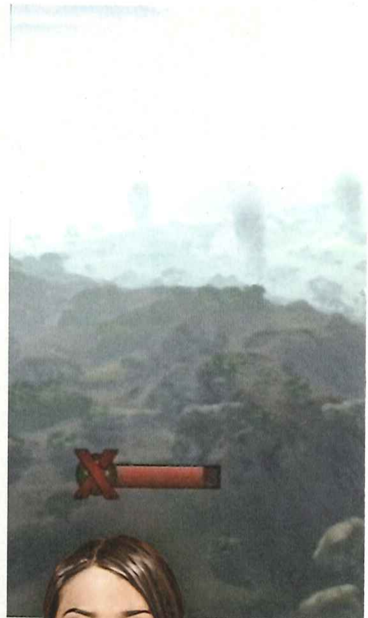
Pure es, así, más que un desafío de resistencia, memoria y habilidad, un espectáculo de fuegos artificiales embarrados que no durará más de un puñado de horas a los jugadores más acostumbrados a los arcades de conducción. Por suerte, el *on-line* para hasta 16 jugadores simultáneos y el interesante Modo exclusivo para multijugador Freeride prolongarán su vida. En éste, se compite contrarreloj para cumplir objetivos que, dependiendo del estilo de conducción del jugador estarán más orientados a la velocidad o a la acrobacia. Un buen modo de prolongar la vida de juego, que se suma a la clara consciencia de que, una vez superadas todas las carreras... aún queda por fliparse.

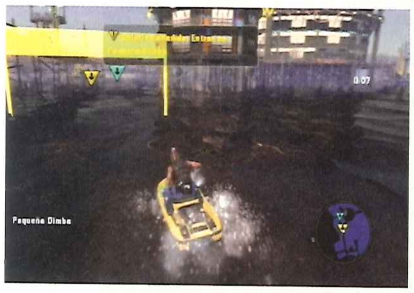
CONCLUYENDO
Una alternativa perfecta a Motorstorm: despreocupada, insensata, accesible y visualmente hipnótica.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,6	8,6	8,8	8,3	8,8	8,8



POR EL CARIBE, EN TANQUE ROBADO O COMPRADO A UNA FACCIÓN AMIGA, EL BLINDADO ES EL VEHÍCULO IDEAL PARA ECHARSE UNAS RISAS, YA SEA APLASTANDO FULANOS COMO DEMOLIENDO EDIFICIOS_











_NEMESIS

MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES

DESTRUCCIÓN, VIOLENCIA Y TOTAL AUSENCIA DE MORALIDAD... VAMOS, LO QUE NOS GUSTA

Seamos claros: lo nuevo de **Pandemic** no es todo lo impecable que nos gustaría, pero recoge fielmente el testigo de la primera entrega, sin duda uno de los juegos más amados y recordados del catálogo de **Playstation 2**. Regresa el mismo trío de mercenarios (Mattias, Jen y Chris) aunque el escenario ha cambiado. De Corea del Norte damos el salto a Venezuela. La ascensión de un general golpista y las ansias por dominar los productivos campos de petróleo de la tierra de **René Higuita** y **Hugo Chávez** han motivado el caos bélico y el enfrentamiento entre diferentes facciones: desde las guerrillas comunistas hasta una corporación petrolera, las Naciones Unidas y los chinos. Aguas turbulentas en las que pescar un buen pellizco de dinero trabajando como mercenario, saltando de bando con la misma facilidad con la que **Tones** cambia de opción sexual. En teoría tu meta en ***Mercenaries 2*** es ganar dinero, pero la realidad es que será tu hambre de destrucción la que te mantendrá pegado al pad, ya que podrás hacer todo lo que te venga en gana mientras tengas munición para quemar y dinero para comprar ataques de artillería y explosivos.

Bonito edificio: vamos a demolerlo

Muchos han criticado la fragilidad argumental de ***Mercenaries 2***, pero seamos sinceros: ahí reside su mayor grandeza. En lugar de atarnos a una trama preconcebida, el juego de **Pandemic** es un gigantesco parque recreativo repleto de cosas para demoler, de facciones a las que traicionar, de helicópteros para comprar, de tanques para robar, de terreno para explo-

PS3 · XBOX 360



_GÉNERO SIMULADOR DE PERRA DE LA GUERRA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR PANDEMIC
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/CASTELLANO
_WEB WWW.MERCENARIES2.ES







rar y hacer el cabra. De hecho, Pandemic ha otorgado tanta libertad al jugador, que se ha olvidado de cosas elementales como explicar correctamente cómo realizar diferentes tareas (robar gasolina, por ejemplo), de tal forma que serás tu mismo quien, tras horas de prueba-error, descubras cómo robar un helicóptero en pleno vuelo o cómo recuperar la popularidad entre una facción mediante el soborno.

Desde luego, ***Mercenaries 2*** está lejos de la perfección. Los QTE a la hora de robar tanques y helicópteros se hacen cansinos y repetitivos, y parte del escenario se crea ante los ojos del jugador (con arbustos mágicos que aparecen a un metro escaso del coche), pero es imposible no maravillarse ante la posibilidad de tirar abajo, con un realismo tremebundo, bloques enteros de viviendas, desde rascacielos hasta barracones. Hacerlo en solitario ya es tronchante, pero en el Modo cooperativo *on-line* es donde el juego alcanza sus mayores cotas de diversión: compartiendo un tanque o gestionando los ataques aéreos mientras el otro se lanza a lo Rambo contra el objetivo enemigo.

En el mercado hay *shooters* más espectaculares y originales, pero como ya sucedía con la primera parte, ***Mercenaries 2*** tiene la habilidad de enganchar al jugador en poco más de media hora y de mantenerlo entretenido en su propio caos particular mientras el «parque de atracciones» va aumentando de dimensiones y las facciones que lo disputan van incrementando su hostilidad y poderío armamentístico.

Y lo mejor es que aquí no tendrás a la policía para impedirte hacer el cabra, como en un *GTA*. Como mucho, tus actos podrán llegar a enemistar con una facción determinada, pero es algo que se soluciona con un soborno o destrozando a una facción rival.

PROFESIÓN: HIJO DE LA GRAN PERRA

La moral y los escrúpulos no forman parte del credo, ni del mercenario, ni de John Tones. No tengas miramientos en robar todo tipo de vehículos, traicionar a tus antiguos camaradas o dinamitar cualquier edificio que esté al alcance de tus ojos. Tu mamá estará orgullosa.





Si los destrozos hubieran sido permanentes (todo vuelve a la normalidad tras salir y entrar de la partida), se hubieran pulido los errores gráficos ya mencionados y solucionado los problemas con la curva de dificultad (algunas misiones son muy fáciles y otras casi imposibles), ***Mercenaries 2*** habría sido una joya a la altura de su predecesor. Pero se ha quedado en un juego simplemente divertido. Aunque eso, para mí, ya es mucho.

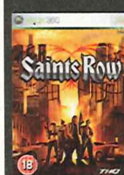
100°



MERCENARIOS (PS2/XBOX)



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



SAINTS ROW (XBOX 360)

0°

CONCLUYENDO
Podría haber sido mucho mejor, pero al menos cumple con lo que promete: diversión y destrucción a go-go.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,6	8,5	8,7	8,3	8,4	8,4

_KUN

LEGO BATMAN
EL VIDEOJUEGO

PRIMER JUEGO DE LEGO SIN PELÍCULAS, PERO CON BATMAN. LO QUE SE PIERDE EN HOMENAJES, SE GANA EN VARIEDAD Y DIVERSIÓN



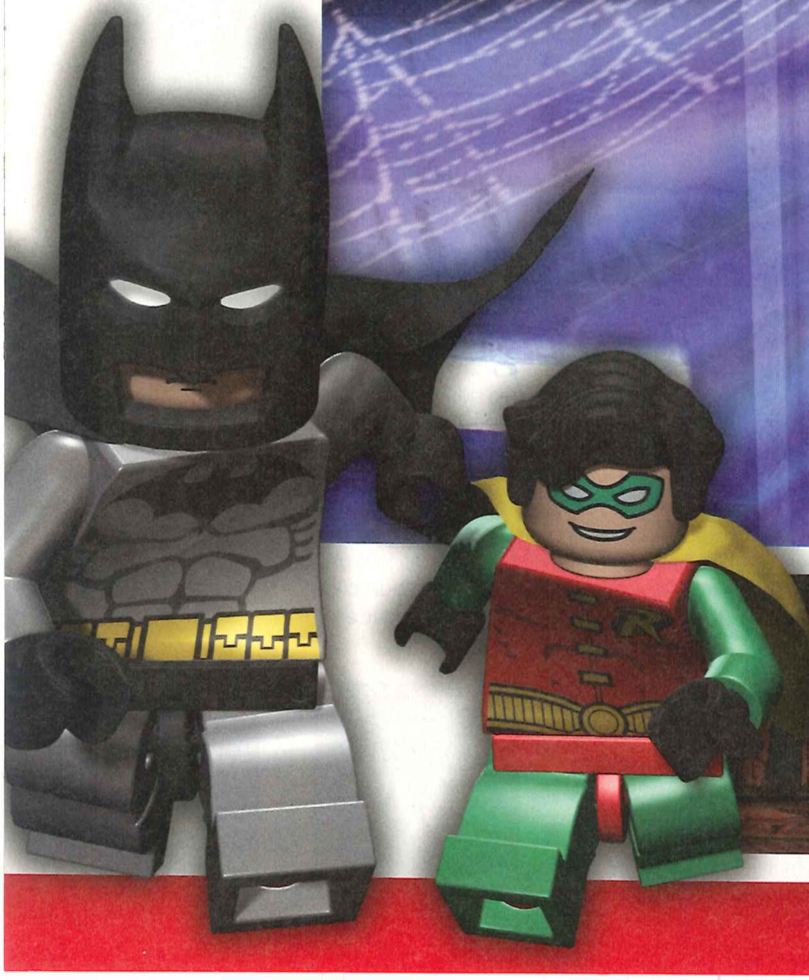
Tras la memez inane de *El Caballero Oscuro*, todo fan de Batman puede enjuagarse la boca con el inspirado título de **Traveller's Tales**, que pese a su colorido y humor blanco, recoge mucho mejor la esencia del sociópata de Gotham. Y que es, también un salto sin red: los homenajes y la parodia eran más fáciles cuando se trataban las franquicias de **Lucas**, ora jedis ora arqueólogos con látigo, que enfrentándose a un personaje con casi 75 años de historias mensuales, series, seriales y películas, cada una apropiándose del Batman *auténtico*. **Traveller's Tales** ha optado por un popurrí de lo mejor de cada casa (el trasfondo del Batman animado, el humor y las premisas del rechonchito **Adam West**, los villanos en sus mejores diseños del cómic, conviviendo el Joker clásico con la Catwoman de **Darwyn Cooke**) para ofrecer un título en el que han echado el resto, especialmente en comparación al más traído por los pelos *Lego Indiana Jones*. La entrega conserva lo mejor de los Lego (sistema de puntuación, jugabilidad inmediata y diversa, cientos de desbloqueables) y le añade tres señas de identidad que **Nolan** se pasó por el forro, y no como excusa estética, sino como mecánicas robustas que regeneran una fórmula que yo daba por agotada: los bat-trajes, las bat-yoyas y la bat-ciudad...

Puzzles en Crime Alley

Todo arranca con una fuga masiva del Asilo de Arkham a manos del Joker. Los bat-villanos escapan y corresponde al Señor de la Noche y al Chico Maravilla (¡Tim Drake! ¡Que le den a Nightwing!) salvar la ciudad en varios capítulos de delicioso esquema clásico: un bat-villano de gran calibre (aceptamos Acertijo, venga) prepara un plan maquiavélicamente *naïf* y los héroes lo desentrañan nivel a nivel enfrentándose a villanos menores, hasta el enfrentamiento final con el Joker, claro. Cada capítulo abre nuevas funciones, en forma de bat-trajes delirantes y sesenteros: bat-planeador, magneto-robin, etcétera... Cada uno con una habilidad indispensable para avanzar en el juego resolviendo *puzzles* de un nivel superior al de «usa la Fuerza y transforma las piezas de Lego», como corresponde a los detectives protagonistas. *Puzzles* que se integran perfectamente en una Gotham mastodóntica,



¿LLAMABA, AMO BRUCE? ES SIRVIENTE, PARAMÉDICO Y PATEA CULOS: ALFRED ES DIOS_







LEGO BATMAN 7+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO SANTOS BAT-BLOQUES DE LEGO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA WARNER BROS. INTERACTIVE
_DESARROLLADOR TRAVELLER TALES
_DISTRIBUYE WARNER BROS. INTERACTIVE
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB LEGOBATMANGAME.COM

nocturna y repleta de lugares peligrosos: factorías heladas, reactores nucleares, parques convertidos en junglas de piezas geométricas vía Hiedra Venenosa...

Para complicarlo todo, los enemigos abundan. El cooperativo, que sigue siendo lo mejor, se hace hasta necesario en ocasiones: mientras uno resuelve *puzzles* o busca secretos, el otro hace piezas de sicario en otro nivel (algo que agradecer: los mapas y obstáculos están pensados en 3D). Menos mal que tenemos un nuevo sistema de combos y muchos bataranes, copiados del último *Zelda* portátil: elige trayectoria y suelta.

No abras la puerta, Babs

A pesar de que aún quedan detalles por pulir (esa cámara, por favor) este ***Lego Batman*** añade novedades de muy buen gusto: desde nuevos vehículos para frenéticas escenas de conducción hasta el Gran Mojo que es el Modo Villano: manejar a Joker, Catwoman, o Pingüino para hacer perrerías por Gotham no tiene precio, la verdad. Sabiendo esto, el que firma atravesaba niveles a toda leche sólo para poder ponerle los botones encima a Harley Quinn o Dos Caras, cansado de tanto hacer el Bien. Entre estas novedades y mi debilidad por el batverso (la batcueva como pantalla nexo con Alfred sirviendo té y trasteando con las piezas encontradas sabe a Batman desde el primer bloque) me dan ganas de decir que es la mejor de las entregas de *Lego*.

Salvo dos peros: el primero es que las cinemáticas no resultan tan atractivas por lo que contaba al principio, que no parodian punto por punto una historia que todos tengamos en la cabeza plano a plano (Indy y la roca, Darth Vader sacando la foto de Anakin y Amidala). El resultado final es más flojo en lo narrativo, aunque se compensa porque jugar es mucho más divertido y frenético, sin tiempos muertos. El segundo, y allá cada cual con su conciencia, se explica con un detalle: ***Lego Batman*** protagoniza el nuevo *bundle* yanqui de **PS3**. Tiene la misma base gráfica en personajes, no es lo que yo entendería por *next-gen* (aunque los decorados, el agua y demás mandangas sean perfectos), y tiene unos dientes de sierra de leñador cuando se juega en la temida alta definición. Los tecnófilos lo denostarán porque les gustan más las demos tridimensionales que los

DESDE ALFRED A POLILLA ASESINA, LA LISTA DE PERSONAJES ES SUBLIME

buenos juegos, pero el resto no lo debería dejar escapar en ninguna plataforma: es robusto, no falla en ningún aspecto, y es una de las mejores experiencias para dos jugadores en una misma consola. Es más, entiendo a **Sony**: ***Lego Batman*** es un juego iniciático, no *casualero*.



LA VIDA DIFÍCIL Está forrado, tiene una cueva llena de juguetes, las pibas se lo rifan y por las noches se viste de murciélago y rompe cabezas con su "amigo adolescente". Igualito que Némesis.







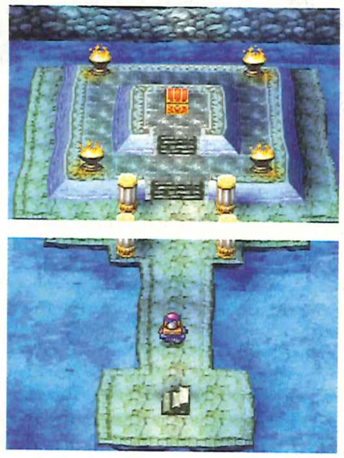


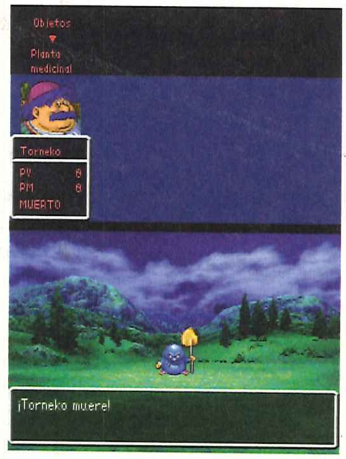
POLILLA ASESINA EL VILLANO MÁS RIDÍCULO DEL MUNDO: «NO HAY PRENDA A SALVO DE MÍ»_

CONCLUYENDO
Mientras los batfans aullamos a la luna, el resto encontrarán un juego casi impecable y muy divertido.

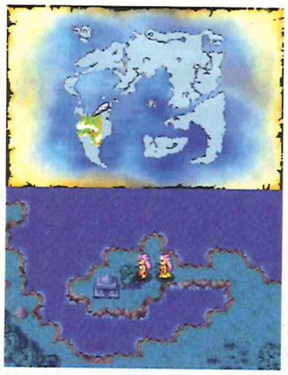
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,9	8,7	9,0	8,9	8,6	8,6



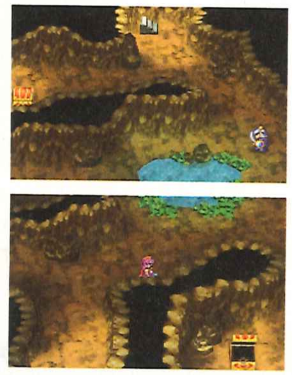




COMBATES Las batallas en esta entrega de la saga son aleatorias, muy frecuentes y tienen lugar en el mapa del mundo y en las mazmorras. En la pantalla inferior aparecen los enemigos, y en la superior el grupo del protagonista. Sencillas pero muy ágiles.









_CHIARAFAN

DRAGON QUEST
CAPÍTULOS DE LOS ELEGIDOS

PODRÁ SER CRITICADA, PERO LA POLÍTICA DE SQUARE ENIX DE CONVERTIR TODO LO CONVERTIBLE PARA CUALQUIER FORMATO IMAGINABLE HACE QUE DISFRUTEMOS DE JOYAS COMO ESTA

100°



DRAGON QUEST: CAPÍTULOS DE LOS E.



FINAL FANTASY III



DRAGON QUEST: MONSTERS JOKER

0°

Nada menos que tres veces más, como mínimo, veréis los que seguís fielmente esta publicación un análisis de un juego para **Nintendo DS** que comience por **Dragon Quest**. Y **Square Enix** tiene previsto lanzar en un futuro próximo los siguientes títulos: *DQ: The Hand of the Heavenly Bride* (*remake* de la quinta entrega de la saga, aparecida originalmente en **Super Nintendo** y más tarde adaptada a **PlayStation 2**); *DQ: Realms of Reverie* (sexto capítulo, lanzado únicamente para la 16 bits de **Nintendo** en Japón) y *DQ IX: Protectors of the Sky* (nueva entrega en exclusiva para **DS**). De este conjunto de hechos podemos extraer varias conclusiones: la primera, que las cabezas pensantes de la compañía prefieren prescindir de la numeración de las entregas de esta veterana saga a la hora de traerlas a Occidente. La segunda, que muy lejos quedaron los tiempos en los que los fanáticos de los RPG´s esperábamos con ansia cada producción de las por entonces dos empresas separadas con auntética impaciencia, pues estas aparecían en el mercado cada mucho tiempo. Sin embargo, no es menos justo subrayar que la serie de RPG´s de **Yuji Horii** que nos ocupa no ha contado con tantas encarnaciones como su compañera/némesis *Final Fantasy*, por lo que se mantiene más fresca y, para el gran público occidental en general, bastante más desconocida.

Su primera vez

Así pues, exceptuando un par de títulos que hace tiempo engrosan el catálogo de la portátil de **Nintendo** y que son historias alternativas dentro del universo *Dragon Quest* (*DQ Monsters: Joker* y *DQ Heroes: Rocket Slime*, los dos altamente recomendables también), la saga debuta en este sistema con un juego que, como su subtítulo correctamente indica, está dividido en capítulos independientes. Los cuatro primeros, de corta duración, sirven para introducir a los distintos protagonistas de la aventura en sus respectivos entornos y circunstancias: desde una zarina marimacho (no me miréis así, el propio juego la describe de esta manera en una de las muestras de la acertada y particularísima traducción al castellano, que respeta



_GÉNERO NOSTALGIA ROLERA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR ARTE PIAZZA
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.DRAGONQUEST-GAME.ES/





ANTES DE DS

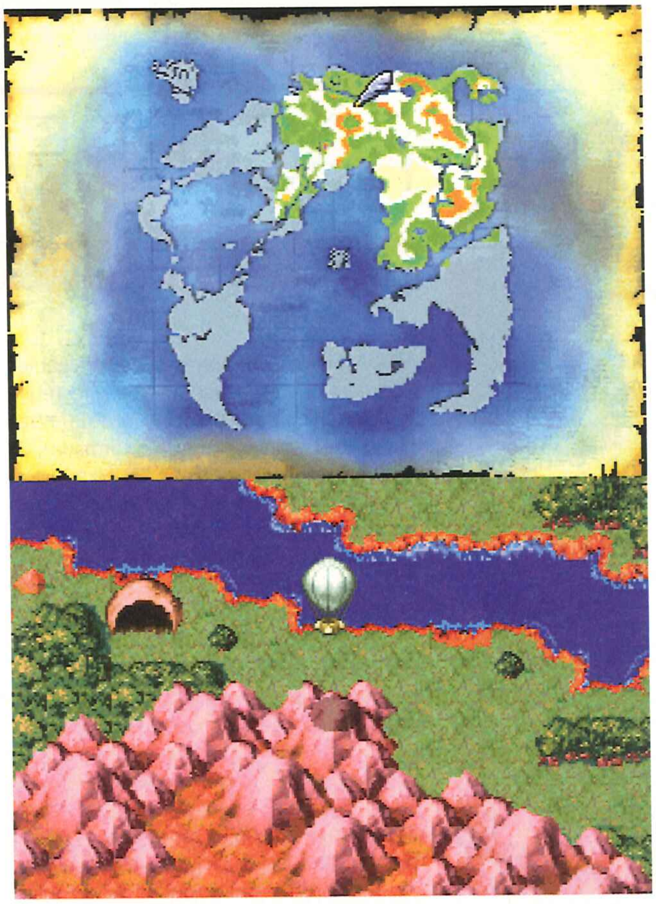
Para todos aquellos que se hicieron con la **DS** junto con *Brain Training*, *Nintendogs* y para todos los poco amantes de la Historia en general, cabe recordar que el juego que nos ocupa data, originalmente, de 1990 y apareció en **NES** tanto en Japón como en EE.UU. (bajo el nombre de *Dragon Warrior IV*). Once años después **Enix** lo volvió a poner a la venta, esta vez sólo en su país, gracias a un *remake* que fue encargado a **Arte Piazza**, los mismos que se han encargado de esta tercera versión para DS, con la que guarda grandes semejanzas.







VIAJE CON NOSOTROS En la imagen inferior podéis apreciar el aspecto de la pantalla doble de DS cuando el grupo del protagonista sale al mundo exterior. El mapa en su totalidad sólo se irá revelando poco a poco, ya que cada uno de los protagonistas parte de un punto diferente del mismo.



magistralmente el espíritu del texto original) en busca de aventuras fuera del cobijo de su papá/zar, hasta un comerciante ambulante empeñado en ser el **Amancio Ortega** de su época (Torneko, rechoncho personaje que ha protagonizado ya algún título él solito).

Historias pequeñas, divertidas, sin la grandilocuencia de los clásicos de los RPGs que sirven de perfecto prólogo (y en algunos aspectos, superan) al quinto acto, donde todos se reúnen en la clásica lucha del bien contra el mal. Aquí la historia se vuelve más típica y el desarrollo, lógicamente, menos variado, aunque sigue gozando de un carisma difícilmente comparable con títulos semejantes. Además, los programadores han incluido un pequeño prólogo y un epílogo que ya debutaron en la versión para **PSone**, además de una pequeña búsqueda alternativa que permite el uso de las capacidades *wireless* de la consola con otros jugadores. En total, más de cuarenta horas de juego.

Técnicamente, sin llegar a los niveles del tridimensional *Final Fantasy IV* (que aparece este mismo mes y cuyo análisis tenéis en este número), presenta una evolución desde la entrega para los 32 bits de **Sony** en la que se basa. Nunca espectacular, pero dotado de una belleza clásica que sólo los *sprites* en 2D pueden otorgar. La exploración de los escenarios es de una forma bastante lineal, y la necesidad de aumentar de nivel, en muchas ocasiones realizando un sinfín de combates sin otro objetivo más que ese pueden parecer elementos anacrónicos, pero no hay que olvidar que nos encontramos ante un juego que ya ha cumplido la mayoría de edad y revolucionar el género es algo que nadie esperaba que hiciera (para eso ya están otros). Si buscas jugabilidad clásica pero adaptada a los nuevos tiempos, un pequeño gran juego, y una historia que te llene, pocas cosas mejores que estos ***Capítulos De Los Elegidos*** podrás encontrar.

CONCLUYENDO

Sólo el hecho de que por primera vez los usuarios del Viejo Continente podamos disfrutar del cuarto capítulo de una de las dos sagas de RPG's más importantes de la historia, perfectamente traducida a nuestro idioma, ya es razón suficiente para no dejarlo escapar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,5	8,9	8,9	9,2	8,8

12+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO ¡ZAS! EN TODA LA BOCA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA EA SPORTS FREESTYLE
_DESARROLLADOR EA CANADA
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 6 _ON-LINE SI
_TEXTOS INGLÉS
_WEB EASPORTS.COM/FACEBREAKER





ROMPIENDO CARAS.
Está claro que el título del juego no está puesto al azar. La mayoría de los golpes especiales van a la cara y la dejan totalmente desfigurada. Es más: los luchadores se ensañan sobremanera con sus oponentes, como en la captura, en la que una vez ya KO, este gigantón destrozó al tirillas con un pisotón.









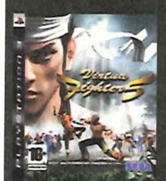
_WIKI

FACEBREAKER

UN POBRE APARTADO JUGABLE ECHA POR TIERRA LO QUE PODRÍA HABER SIDO UN DIVERTIDÍSIMO JUEGO DESENFADADO DE BOXEO

100°


SOUL CALIBUR IV


VIRTUA FIGHTER 5


FACEBREAKER

0°

Así de crudo. Detrás de las maleables caras de los luchadores, de su estética de dibujo animado de **Adult Swim**, de lo entretenido que resulta ver tu cara deformada y de los buenos movimientos de los personajes, ***Facebreaker*** tiene poco que ofrecer. Falla en lo más importante, la mecánica de juego, y nos brinda un producto que, aunque las dos primeras horas de juego es ameno, poco después resulta repetitivo y carente de opciones.

La mecánica básica de las luchas consiste en tres tipos de ataques (alto, bajo y gancho), dos maneras de rechazarlos (bloqueándolos o esquivándolos) y algún que otro combo especial. Los distintos golpes entran dentro de un sistema de piedra-papel-tijera que pretende obligar al jugador a pensar qué golpe dar en cada momento, aunque la realidad es que el título termina siendo un machacabotones en toda regla, con la particularidad de que justo cuando el rival arma el brazo hay que mantener pulsado el botón de ataque para esquivarlo y contraatacar. A esto se le une el *facebreaker*, un golpe especial que se desbloquea cuando se llena la barra de energía y que, si se ejecuta bien, acabará con el rival de un plumazo.

Si hablamos de los Modos de juego, nos encontramos con pocas opciones más, tres en total: luchas normales, multijugador *on-line* y local y un Modo Historia que de no ser por la exagerada curva de dificultad se podría acabar en una horas. Consiste en una decena de luchas sin ningún tipo de historias alternativas para cada luchador.

Facebreaker es un título brillante en el apartado técnico pero con una jugabilidad que no está a la altura. Se ha querido innovar pero ha olvidado por el camino las bases que hace grande al género de la lucha. Los creadores de *Fight Night* son capaces de mucho más.



TU CARA TAMBIÉN SE DEFORMA...
Gracias al editor puedes hacerte una réplica virtual y ver cómo se deforma tu cara a base de puñetazos.





CONCLUYENDO
Facebreaker divierte al principio, pero pronto muestra que su jugabilidad es repetitiva y sus opciones escasas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,5	8,0	6,0	6,0	7,1	7,1



12+

NINTENDO DS

_GÉNERO RPG TRIBIDIMENSIONAL LEGENDARIO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX-MATRIX
_DISTRIBUYE UBI SOFT
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.FINALFANTASY4-GAME.ES

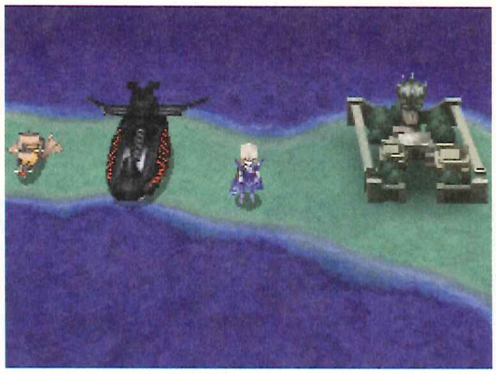


CINCO CONTRA UNO... AL CLÁSICO SISTEMA DE BATALLAS ACTIVE TIME BATTLE DEL ORIGINAL SE UNE LA NUEVA OPCIÓN DE AUTOCOMBATE_



¿POR QUÉ NO LA LLAMARON 3DS?
El motor gráfico elaborado por Matrix pone de manifiesto el generoso poder vectorial de DS. Tanto escenarios como personajes gozan de un detalle y una fluidez de movimientos envidiables.







_THE ELF

FINAL FANTASY IV



FINAL FANTASY IV

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

FINAL FANTASY III

100° / 0°

NINTENDO DS SE APUNTA LA MEJOR EDICIÓN DEL CUARTO EPISODIO DE LA GRAN SAGA

Final Fantasy IV en **DS** es revivir en el presente las sensaciones del pasado bajo una arquitectura de futuro. Te permite adquirir un título que suena a clásico, 17 años a sus espaldas, sabe transmitirte las sensaciones de los RPG legendarios que moldearon tu percepción lúdica hace mucho tiempo y encima te permite soñar con la aparición del quinto y sexto capítulo. En la *preview* utilicé la palabra respeto para definir el trabajo de **Square Enix** y ahora hay que añadir el término cariño. ***FFIV*** te regala 40 horas de sentimientos sabiamente cruzados entre lo que nos ha hecho amar este género y lo que nos hace mantener día a día, título a título, esa ligazón con los RPG. Arranca con una intro fastuosa que te pega a la doble pantalla y continúa con ese mítico arranque de Cecil, Rosa y Kain en el castillo de *Baronia*, con escena a la luz de la luna incluida. A partir de ahí estás perdido, ya no podrás desembarazarte de él.

El sólido armazón poligonal creado por **Matrix** gestiona con orgullo, majestuosidad y sobrada fluidez su texturizado entorno, herencia sagrada del mítico *bitmap* de **SNES**. Y luego el guión de siempre, ampliado un poquito para conocer y sentir mejor las emociones de los protagonistas; las batallas de siempre, con sistema de autocombate implementado; la banda sonora de siempre, que suena a gloria con nuevas mezclas y, por supuesto, ese toque único e inspirado de la vieja **Square**. Añade a esto un soberbio doblaje en inglés, posibilidad de ver todas las secuencias de nuevo, un *music player*, bestiario, una invocación que podrás personalizar y adiestrar con minijuegos... Un clásico renovado con el mejor sabor de dos épocas. La fantasía final del cuarto capítulo ha nacido para quedarse en **DS** y su epitafio permanecerá grabado sobre ella por los siglos de los siglos.



MINI JUERGAS. Si quieres potenciar las características de tu invocación personal Nib, prepárate para participar en cinco minijuegos de habilidad e inteligencia.

CONCLUYENDO

Final Fantasy IV de DS es la mejor versión del cuarto capitulo de la saga. Mantiene un respeto milimétrico al original en lo esencial, le planta un bonito ramillete de novedades y aprovecha de forma magistral las tremendas posibilidades verticales de la consola.

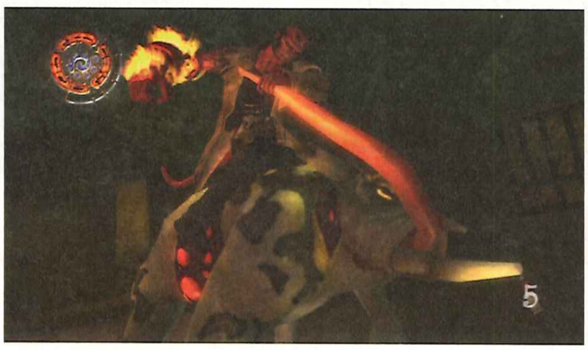
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,9	8,6	8,8	8,5	8,8



NAZIS DE ULTRATUMBA UN DÍA NORMAL EN LA VIDA DE HELLBOY: MATANDO ZOMBIS NAZIS EN UNAS RUINAS SITUADAS EN EL DESIERTO_









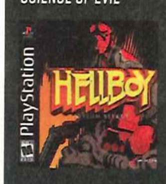
100°



THE INC. HULK: ULT. DESTRUCTION (PS2/XB)



HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL



HELLBOY: ASYLUM SEEKER (PSONE)

0°

_ANUNG UN NEMESIS

HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL

KONAMI Y KROME STUDIOS RECREAN EL UNIVERSO FOLCLÓRICO-PULP DE LOS CÓMICS DE MIGNOLA, CON SUS ZOMBIS NAZIS Y TODO

Demonios, fantasmas y zombis, científicos locos y brujas milenarias, **Rasputín** y nazis inmortales…y frente a ellos, Hellboy, un demonio que trabaja para una agencia secreta del gobierno de EE.UU. resolviendo enigmas paranormales a la antigua usanza, a puñetazos (con una mano de piedra, nada menos). Semejante material pedía a gritos una nueva adaptación a videojuego que nos hiciera olvidar la mediocre entrega para **PSone**, o al menos eso es lo que pensaron **Mike Mignola** (creador del cómic) y **Guillermo del Toro** (director de las dos películas de Hellboy). Los dos han supervisado el trabajo de los australianos **Krome Studios** durante la creación de ***Hellboy: The Science Of Evil***, un arcade de acción en el que tienen cabida los disparos, los mamporros y el *folklore* paranormal de diversos puntos del planeta. Viajando desde Japón hasta Rumanía, te enfrentarás a demonios y fantasmas a través de una mecánica de juego bastante simple, a medio camino entre *Devil May Cry* y *Final Fight*. Al más puro estilo *street brawl*, tendrás que tronchar a todos los enemigos de una zona para poder acceder a la siguiente, alternando la munición del pistolón (The Samaritan) de Hellboy con algunos *puzzles* ligeritos. Además de los disparos y dos clases de puñetazos, Hellboy cuenta con su propia ración de *quick-time events* (los malditos se están prodigando como una plaga en todas las producciones actuales) con los que vapulear a los enemigos de mayor tamaño.

Lo mejor, la ambientación.

Cualquiera que haya leído los cómics de Hellboy reconoce el talento de **Mignola** a la hora de recrear ambientes mortecinos, tanto en mansiones como en bosques e iglesias abandonadas. Los escenarios de Rumanía reproducen fielmente esa atmósfera, alternando cementerios con pueblos encantados y una imponente catedral que sirve de escenario al duelo contra una Bruja. Al igual que en los cómics, la acción del juego salta no sólo de escenarios, sino también en el tiempo. Veremos a Hellboy actuar en las montañas de Japón en 1982 o visitar unas ruinas, en el Túnez de 1967, plagaditas de zombis nazis.

Lástima que tanto potencial no se vea acompañado de unos enemigos a su altura. Si bien es cierto que hay hombres lobo, fantasmas japoneses y los mencionados nazis podridos, se echa en falta una mayor variedad de enemigos, sobre todo teniendo en cuenta el material original con el que **Krome** ha trabajado. Al



_GÉNERO **ACCIÓN PARANORMAL**
_PAÍS **AUSTRALIA** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KROME STUDIOS**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1 -2**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-INGLÉS**
_WEB **WWW.KONAMI-DATA.COM/HELLBOY/**



COMPRA MI LIBRO LAS TÁCTICAS DE TONES PARA VENDER MONDO PIXEL YA ROZAN LA BRUTALIDAD_





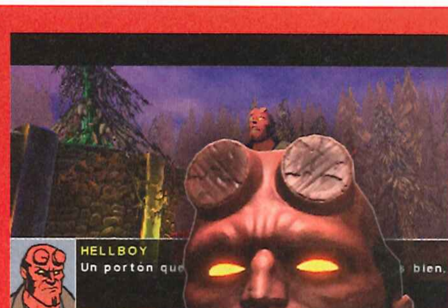


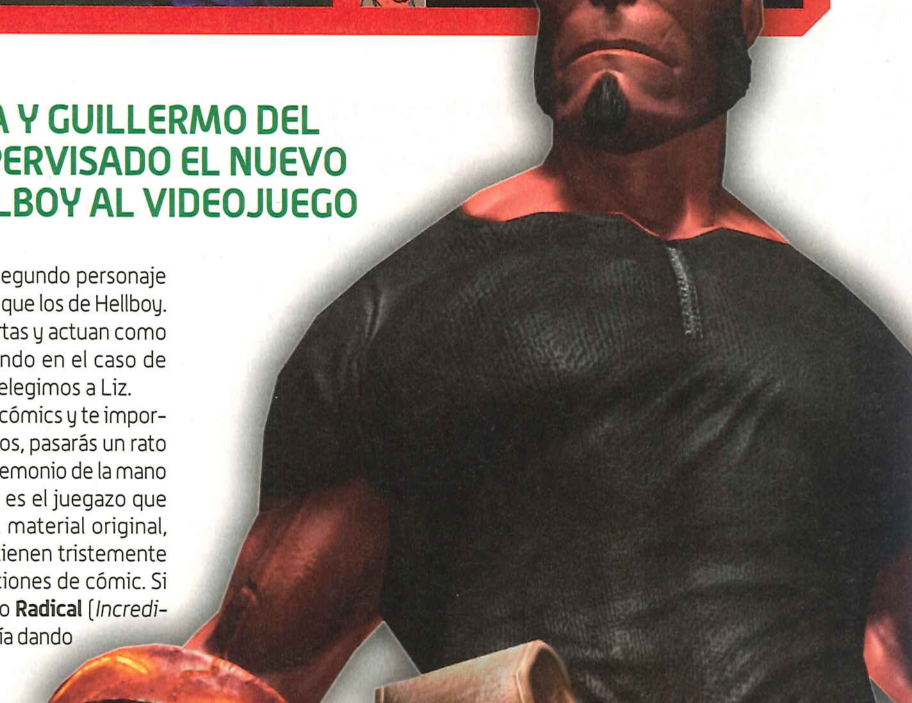


FOLCLORE Y TIROS EN PSP

Desarrollado por otro grupo de programación (Big Ant Studios), la versión portátil de Hellboy: The Science Of Evil comparte escenarios y enemigos con la entrega PS3. Claro está, a una escala mucho más modesta, empezando por el repertorio de ataques, bastante más limitado, y la ausencia de voces (los diálogos se desarrollan a través de texto). No es tan glorioso como The Warriors, pero podría satisfacer tus ansias de brawlers.







menos los fans del cómic podrán reconocer en el juego a Von Klemt y sus gorilas, además de a Abe Sapient y Liz Sherman, aunque la participación de éstos dos personajes deja bastante que desear.

MIKE MIGNOLA Y GUILLERMO DEL TORO HAN SUPERVISADO EL NUEVO SALTO DE HELLBOY AL VIDEOJUEGO

Un multijugador «raruno»

Un *brawler* como **Hellboy: The Science Of Evil** clamaba por un modo cooperativo para dos jugadores, y **Krome** nos lo ha dado (tanto *off-line* en pantalla partida como *on-line*). El problema es la forma en la que se ha hecho. Para empezar, la incorporación de un segundo personaje (Abe o Liz, a elección del segundo jugador) no afecta para nada a las intros y secuencias del juego. En ellas sólo aparece Hellboy, el otro personaje desaparece por arte de magia hasta que vuelve a arrancar la acción. Algo inexplicable, teniendo en cuenta que tanto **Doug Jones** como **Selma Blair** han prestado sus voces a ambos personajes. Además, los poderes y habilidades del segundo personaje están mucho más limitados que los de Hellboy. Son incapaces de abrir puertas y actuan como meras comparsas, disparando en el caso de Abe o lanzando llamitas, si elegimos a Liz.

Si eres un fanático de los cómics y te importan un bledo los cooperativos, pasarás un rato divertido acompañado del demonio de la mano de piedra. Desde luego, no es el juegazo que podría haber sido, dado el material original, pero es un mal al que nos tienen tristemente acostumbrados las adaptaciones de cómic. Si este juego lo hubiera pillado **Radical** (*Incredible Hulk*) ahora mismo estaría dando palmas con las orejas.

CONCLUYENDO
Un brawler normalito, con trasfondo paranormal. Recomendado para fans enfermizos del personaje.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 / PS3 GLOBAL	PSP GLOBAL
8,0	8,6	7,3	7,0	7,2	7,0

DE BLOB 3+ Wii



_GÉNERO **BLANDI-BLUB PARA TODOS**
_PAÍS **AUSTRALIA** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **BLUE TONGUE**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.DEBLOB.COM**

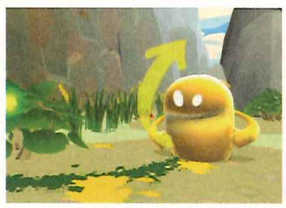


Plataformas Tras medio juego algo contemplativo, todo se complica. A lo loco.



BOING CHOF SALTAR SOBRE LOS ENEMIGOS AGITANDO EL MANDO: POCO PRECISO PERO DIVERTIDO_









_JOHN TONES

DE BLOB

BLANDI-BLUBS DE COLORES PRIMARIOS Y EXCLUSIVOS PARA WII. NO SUENA MAL...

Independientemente de sus indiscutibles virtudes, que detallaremos brevemente a continuación, ***de Blob*** tiene un valor insólito en la situación actual de la industria. Es un producto exclusivo para **Wii**, producido por una *third-party* completamente ajena a **Nintendo**, pero que entiende la filosofía del *hardware* para el que está destinado y exprime sus características a fondo. No es un *port* desganado de un juego concebido para máquinas más potentes (aunque su origen, como vimos en la *preview*, está en un juego gratuito para **PC**), no tiene que pedir disculpas porque los efectos de partículas o el detallismo gráfico de **Wii** está por debajo del de **360** y **PS3**. Desde el principio, tiene claras sus posibilidades y decide agotarlas.

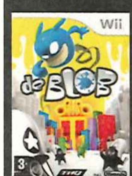
de Blob cuenta, como ya vimos, la historia de una ciudad que, tras una invasión alienígena, ha perdido todo su color. El baboso protagonista, una mancha de pintura autónoma, tiene que devolver su tinte a los edificios, y lo hace por simple contacto. Controlado con el nunchako y matizados y multiplicados sus saltos con el *wiimote*, tendrá que avanzar por diez enormes mundos coloreándolo todo.

Y ya está. Es asombroso cómo una idea tan simple puede proporcionar tantas horas de diversión (unas diez, sin entretenerse en las múltiples y quisquillosas misiones secundarias). El secreto está, suponemos, en no apuntar más alto de lo que realmente puede conseguir la **Wii**. A 60fps, ***de Blob*** funciona como un tiro (de pintura): no hay problemas con la cámara; los controles están bien diseñados (a excepción quizás de la molestia de tener que saltar agitando el *wiimote*); hay *puzzles* de auténtico manicomio gracias a las múltiples posibilidades de la mezcla de colores... El mérito de ***de Blob*** es, sencillamente, ser un juego perfecto para **Wii**. Poca broma.

100°



SUPER MARIO GALAXY



DE BLOB



RAYMAN RAVING RABBIDS

0°



CONCLUYENDO

La banda sonora de de Blob, un currado jazz semi-generativo, da el toque de distinción a un juego bien pensado y diseñado, y perfectamente ejecutado. La ausencia de multijugador más allá del cooperativo local es el único pero de un juego que merece ser un éxito.

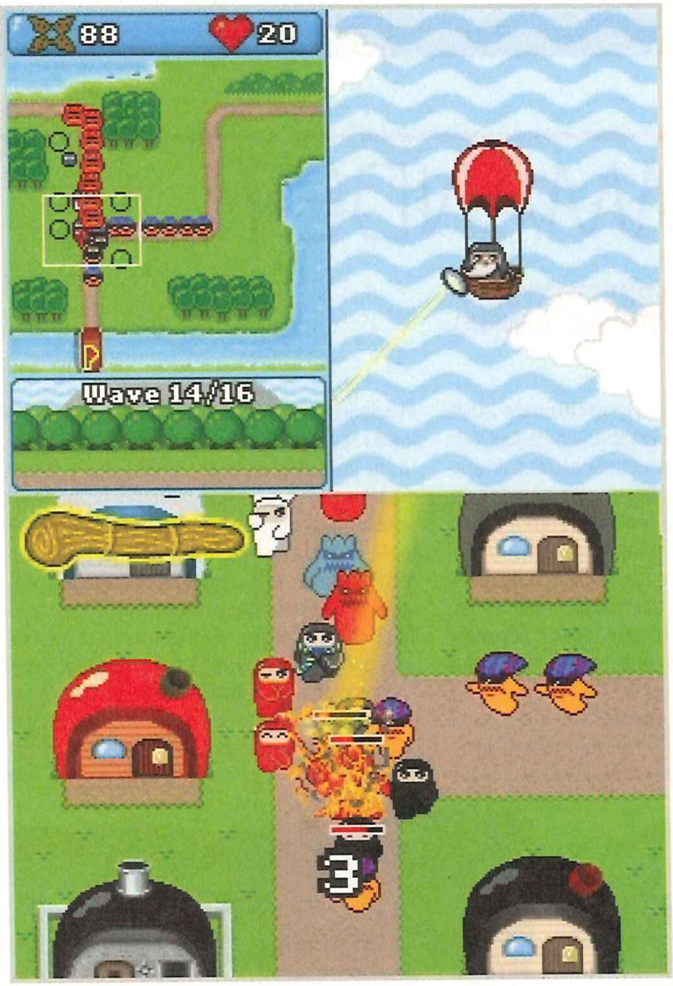
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
8,3	8,7	8,2	7,7	8,2

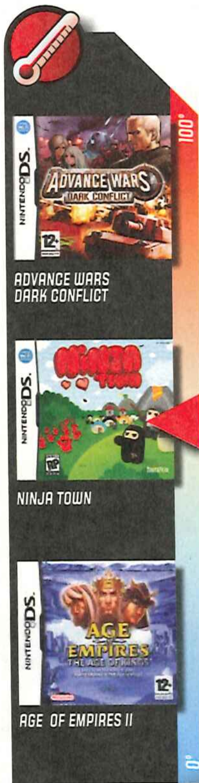


NINTENDO DS

3+

_GÉNERO TORRE DEFENSORISMO CUTE
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SOUTHPEAK
_DESARROLLADOR VENAN ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.NINJATOWN.COM/







SE REQUIERE PROFUNDIDAD ANTES DE QUE LOS PURISTAS NOS SALTEN AL CUELLO, LES DESAFÍO A TERMINAR LOS ÚLTIMOS NIVELES._

_EL HOMBRE ELEFANTE

NINJA TOWN

SI FUÉSEMOS LO SUFICIENTEMENTE INGENUOS, SERÍA NUESTRO JUEGO DEL AÑO EN DS.

Si hay una forma de ganarnos con peluches es haciendo que estos tengan la nobleza y estoicismo de un ninja. Nunca un juego licenciado por una línea de juguetes acaparó tanta expectación e incertidumbre previo a su lanzamiento (en el pasado **E3** la crítica lo vitoreó como una revolución).

Tras la pertinente película superficial *cutie* que hace enternecer nuestra alma con bebés-ninja, francotiradores-ninjas o simplemente, mierdas-ninja, descubres un juego tácticamente interesante, con una curva de aprendizaje muy estudiada y a medida de nuestro avance, una dificultad notablemente aguda. En el primer contacto, y obviando alguna que otra imposición de la plataforma (ya saben, soplar etc.), su mecánica despierta a cada minuto más interés, atrapándote de forma fascinante. No tendremos un control sobre los ninjas sino sobre sus edificios. Nuestra misión es evitar que las tandas de enemigos crucen nuestro pueblo, destruyan una estatua venerada o similar, por lo que tendremos que elegir con astucia donde colocarlas. El tipo de tropas que disponemos irá en aumento proporcional al número de nuevo enemigos, en partidas que rondarán los trece minutos de duración y que nos advertirán que pese a su aspecto no estamos ante una broma.

Lástima que en plena excitación, alguien más viejo, más sabio y más guapo que tú te recuerda *Tower Defense* y comprendes que nunca podrás mirarlo con los mismos ojos.





SHAWNIMALS Así se llama la línea de juguetes que ha inspirado a SouthPeak para su juego de estrategia, un ejemplo de licencia bien aprovechada.

CONCLUYENDO

Cabal, atractivo y completo, Ninja Town es un juego notable pero que se nutre demasiado de una vieja fórmula muy quemada ya. Plata envuelta en oro: no se pierde su valor, claro, pero sí se rebaja notoriamente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,4	7,0	8,0	8,3	8,2

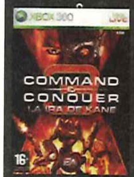
12+



XBOX 360

_GÉNERO ESTRATEGIA MILITAR PLANETARIA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA 505 GAMES
_DESARROLLADOR HELLBENT / GAS POWERED GAMES
_DISTRIBUIDOR DIGITAL BROS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.505GAMES.CO.UK

100°



COMMAND & CONQUER 3: LA IRA DE KANE



EL UNIVERSO EN GUERRA



SUPREME COMMANDER

0°

_MR WINTERS

SUPREME COMMANDER

ADAPTACIÓN A CONSOLA DEL ÚLTIMO GRAN JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL. LA OBRA DE CHRIS TAYLOR, MAESTRO DEL GÉNERO, ADOLECE EN 360 DE TERRIBLES TARAS TÉCNICAS.

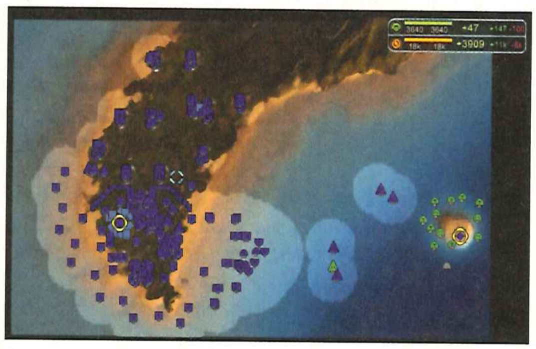
En su continua canibalización de títulos y géneros que han destacado en el **PC**, **Xbox 360** ha mordido, en esta ocasión, algo que no podía tragar. La magnitud y ambición de un título como ***Supreme Commander*** ha demostrado exceder con mucho las capacidades técnicas de la consola de **Microsoft**,en un vergonzoso *port* que nos llena de desdicha a los aficionados al género. El *Supreme Commander* original es obra de **Chris Taylor**, autor de *Dungeon Siege* y, especialmente, *Total Annihilation*, el primer RTS que utilizó terreno y vehículos en 3D, lo que catapultó al género desde sus 2D natales.

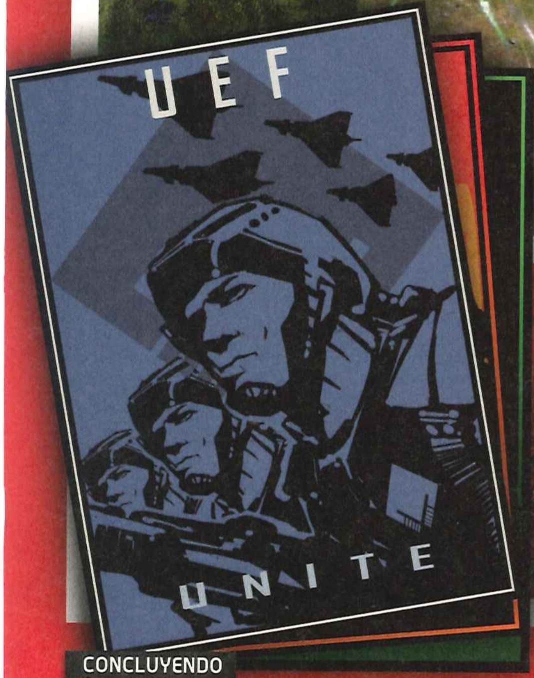
Supreme Commander, un título de 2006 para **PC**, es el sucesor espiritual de aquel. Con una línea argumental anecdótica (tres subrazas de humanos enfrentadas, en un futuro lejano, en una guerra eterna), realizaba entonces una espectacular proeza: al hacer posible un *zoom* que se alejaba totalmente del campo de batalla hasta llegar a nivel planetario, convirtiendo nuestras unidades en meros iconos, ***Supreme Commander*** aportaba una nueva magnitud al concepto de estrategia en tiempo real. A tal escala, la producción de miles de unidades se transforma en un flujo continuo donde ya no importa cuántos recursos nos quedan, sino que el balance gasto/producción fuese positivo. Se hacían posibles tácticas complejas con cientos de unidades, ataques combinados masivos, por tierra, mar y aire, apoyados por los poderosos comandantes y unidades especiales de un tamaño colosal. Lamentablemente, todo esto resulta apenas disfrutable en una versión técnicamente quebrada, con una **360** cuya capacidad de proceso es insuficiente para gestionar tal número de unidades, con continuos tirones e incluso parones gráficos, *bugs* en el sonido y un interfaz que no permite la velocidad de manejo que un título de tal complejidad requiere.



MULTIJUGADOR
CAMPO DE PRUEBAS PARA EL MEJOR JUGADOR... O EL MÁS PACIENTE







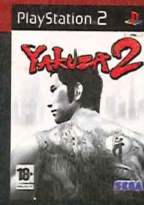


TÁCTICAS COMPLEJAS CON CIENTOS DE UNIDADES, ATAQUES COMBINADOS MASIVOS APOYADOS POR LOS PODEROSOS COMANDANTES

CONCLUYENDO

Pocas veces las limitaciones técnicas de una plataforma, unidas aquí sin duda a un tiempo de desarrollo insuficiente, han afectado de forma tan directa a la jugabilidad de un título. Uno de los mejores RTS que existen no merecía esto. Quizás se tratase de un port imposible...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
6,8	6,7	6,3	8,8		6,4



18+

PS2

_GÉNERO **NIPONES HAMPONES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **AMUSEMENT VISION**
_JUGADORES **1**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**
_WEB **WWW.SEGA.ES**



EL CLAN TOJO DAIGO DOJIMA ESTÁ PREDESTINADO A LIDERAR A ESTE CLAN DE LA YAKUZA. AUNQUE AL PRINCIPIO NO ESTÉ CONVENCIDO_



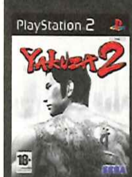




MINIJUEGOS Se ha aumentado la oferta de minijuegos disponibles. Golf, béisbol, tragaperras y hasta coin-ops, como YF6, un beat'em up retro.







YAKUZA 2



YAKUZA



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

100° 0°

_LEOLO

YAKUZA 2

SEGA RECUPERA ESTE TÍTULO PARA EL MERCADO EUROPEO, DOS AÑOS DESPUÉS DE SU LANZAMIENTO EN JAPÓN

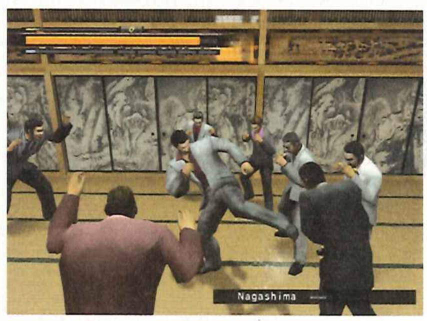
Para algunos no pasan los años, y *Yakuza 2* mantiene el tipo en los 128 bits de **Sony**. Para los tiempos que corren en el catálogo de **PS2**, **Sega** nos presenta un juego sólido con un argumento muy bien desarrollado. Quizá sea en el despliegue de la historia donde reside uno de los dos escollos de este título. ¿Por qué? Pues porque **Amusement Vision** ha abusado de las secuencias y hay momentos en que el juego no te deja ni ir al baño. Si te pierdes parte del argumento, significa que tendrás que sentarte de nuevo veinte minutos con los brazos cruzados ante el **DualShock**. Si te da igual, puedes activar una opción para pasar a la acción directamente, pero el juego perderá gran parte de su encanto.

El otro inconveniente es que en **Yakuza 2** los diálogos están en japonés -esto le otorga mayor fuerza a la narración-, pero los subtítulos sólo están disponibles en inglés. Por lo menos, su precio de salida (29,95 euros) puede llegar a ser lo suficientemente atractivo como para pasar ese detalle por alto.

En lo que al juego se refiere, se mantiene la mecánica del primer *Yakuza*. Como un *beat'em up* a la antigua usanza, pero en un entorno 3D y con posibilidades para mejorar las habilidades del personaje y adquirir objetos (para recuperar energía y otros menesteres) en diferentes tiendas. También se han dispuesto una serie de misiones alternativas que servirán para adquirir puntos y poder llevar a cabo las mejoras citadas. El sistema de combate ha sido pulido y nuestro personaje responde mejor a los ataques en grupo. Ah, por cierto: en esta segunda parte también se puede ligar con chicas en bares de alterne.



EL DRAGÓN DE KANSAI ÉSTE SERÁ EL VERDADERO RIVAL DE KAZUMA_

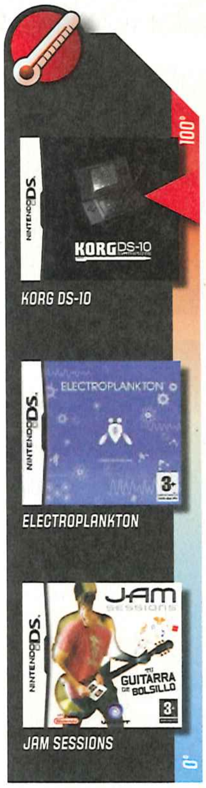


CONCLUYENDO

Lo primero que se me viene a la cabeza es que este título ya vio la luz hace dos años en Japón. Después, recapacito y pienso que es uno de los últimos juegos de calidad para PlayStation 2, y que Sega lo pone a la venta a 29,95 €. Pero no está traducido al castellano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2	GLOBAL
8,3	8,0	8,0	8,1		8,0

_EL HOMBRE ELEFANTE



KORG DS-10

DE LA SCENE 8-BIT A SOFTWARE PROFESIONAL, PRODUCIR MÚSICA CON CONSOLAS PORTÁTILES DE NINTENDO YA SE PUEDE TRATAR DE GÉNERO: NUNCA ANTES SE HABÍA LLEGADO TAN LEJOS.

Entre las múltiples aplicaciones aparecidas para **Nintendo DS** a lo largo de sus casi cuatro años de vida en la plataforma probablemente más enfocada hacia el público *casual* y genérico de todos los tiempos, éste es sin lugar a dudas el *hardware* más duro, complejo y técnico musicalmente que se haya considerado publicar jamás para ella.

La emblemática compañía japonesa de sintetizadores y teclados **Korg** lleva más de cuarenta años en la vanguardia, dando soporte a músicos de todo tipo (nombres tan dispares como **Pink Floyd**, **New Order**, **Ladytron**, **Justice** o el mismísimo **Karlheinz Stockhausen**) ha lanzado en colaboración con **AQ Interactive** una versión adaptada a la interfaz de **NDS** e inspirada en uno de sus modelos más populares, el **Korg MS-10**.

Para conocer en profundidad qué puntos tiene en común esta versión de juguete con lo que significa un **Korg** de verdad, lo hemos probado con **Ignacio Grosman** (a partir de aquí Gros), el teclista de uno de los grupos más enérgicos y extravagantes del electro-punk, actual, **Grabba Grabba Tape**.

LA PANTALLA TÁCTIL CREA UNA FIDELIDAD ESPECIAL CON APLICACIONES COMO EL KAOSS PAD

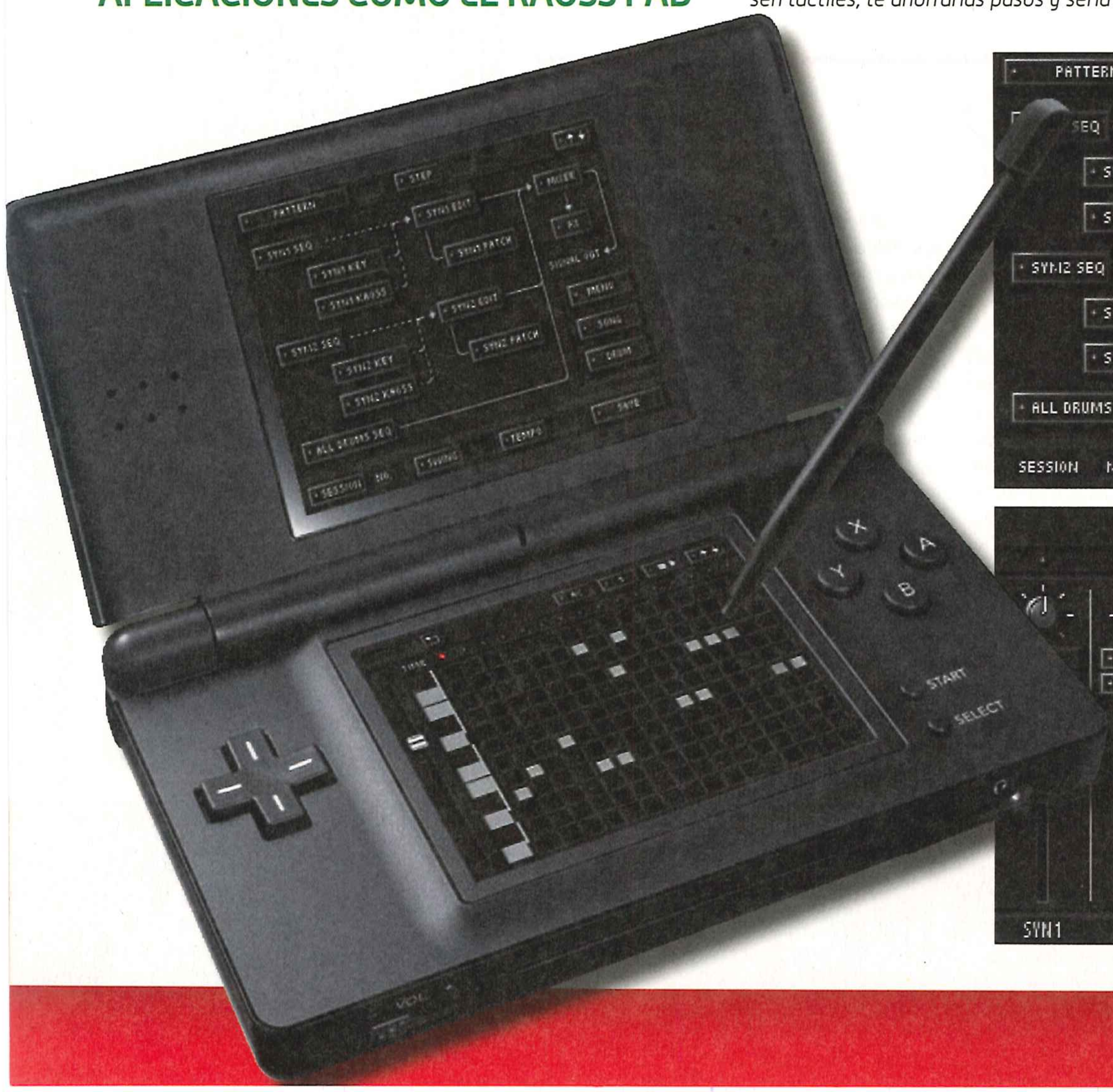
En las manos de Mozart

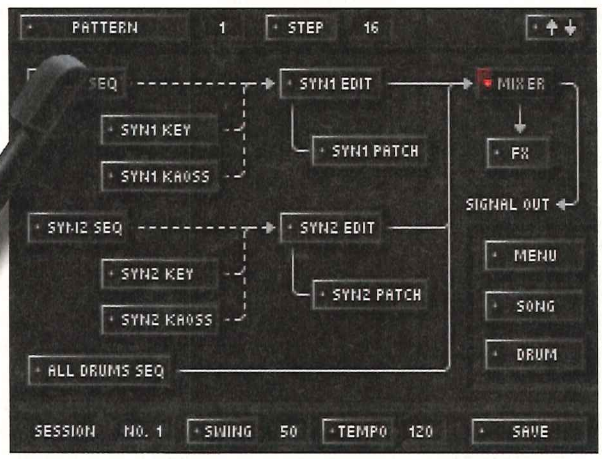
Es curioso destacar que **Gros** nunca había tenido contacto con una **Nintendo DS**, por lo que la interfaz y el propio control ya le resultaban especiales. Como resulta virtualmente imposible por el tamaño de la pantalla encuadrar todas las características de un sintetizador físico, se ha tenido que adaptar a un sistema de pestañas un tanto conflictivo en un primer contacto: *«si las dos pantallas fuesen táctiles, te ahorrarías pasos y sería más cómodo»*. De hecho, la reacción natural es a la que ha tenido **Gros**: tocar la pantalla superior como si también fuese táctil. Tras los primeros minutos adaptándonos a la interfaz, se sorprende por prestaciones: *«es muy sencillo comparado con el primer contacto con un sintetizador real, una versión muy simplificada pero ideal para neófitos»*.

Empezamos modificando las baterías por defecto, ya que *«las originales incitan a hacer bakalao»*, asegura (y que lo diga alguien que en su iPod puede combinar los **Vengaboys** con **Burzum** es encomiable). Tras los primeros pasos, donde refugiados en nuestra ignorancia creeremos que ya hemos dominado el programa, toca sumergirse en octavas, arreglos y combinar los dos secuenciadores que podremos utilizar de forma simultánea.

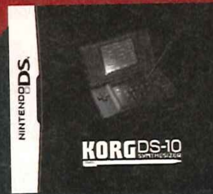
Pero realmente donde un sintetizador logra trascender a un simple teclado o un órgano, es en la capacidad del músico de crear texturas sonoras e infinitos matices: *«en el synth patch sí que se puede complicar a un novato, ya que aquí es donde podemos crear diferentes bancos de sonido, lo que comúnmente se conseguía mediante gigantescos sintetizadores con tupé»* (lo que comúnmente se denominan analógicos: su lenguaje es muy particular).

Es aquí donde **Korg DS** se viste de largo y nos deja patidifusos con su densidad: podre-









_GÉNERO **SOFTWARE MUSICAL**
_PAÍS **JAPÓN**
_COMPAÑÍA **AQ INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **PROCYON STUDIO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-4**
_TEXTOS **CASTELLANO**

mos juguetear con opciones de compresión de frecuencias, el balance, silenciar ciertas octavas, calcular el ataque y el declive...en fin, un universo de música logarítmica incomprensible para cualquier artista acostumbrado a instrumentos orgánicos.

La ruta del Bakalao

No obstante, también cuenta con uno de los juguetes más golosos de los DJs en la actualidad y un instrumento clave en los directos más enérgicos: un simulador de **Kaoss Pad**

"LAS BATERÍAS POR DEFECTO INCITAN UN POCO A RECORDAR LA RUTA DEL BAKALAO"

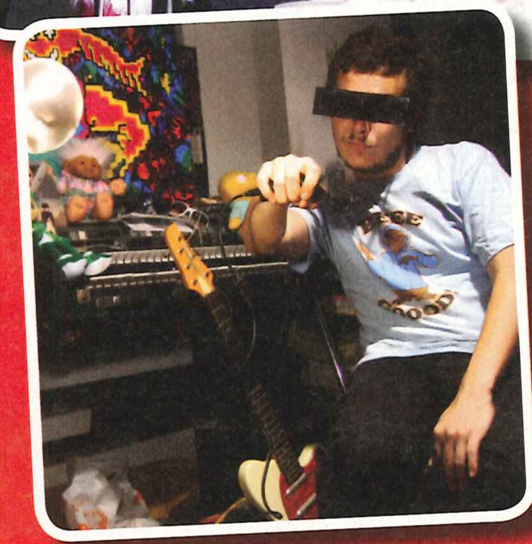
"lástima que la ***NDS*** *no tenga una salida midi, ya que podría ser muy interesante conectar un teclado y utilizar la consola como sinte, ya que la aplicación es muy completa»*. Los **Kaoss Pad** son anarquías sonoras táctiles, que dependiendo de la intensidad o velocidad con la que desplacemos nuestra yema del dedo crearán intensidades y efectos diferentes.

Otra virtud muy interesante de cara al futuro de **DS** es la posibilidad de conectar hasta cuatro consolas sincronizadas en tiempo real, característica que está creando en Internet curiosas versiones de temas emblemáticos o macro conciertos con varios teclistas (el propio autor tiene un vídeo con cuatro **NDS** conectadas a una mesa de mezclas).

En realidad el propio **Gros** vio un futuro incierto a la aplicación como instrumento independiente, ya que la supuesta complejidad que atormenta al principio se diluye a medida que conoces sus limitaciones (como la ausencia de una buena memoria en las baterías). No obstante, sigue siendo mucho más económico y accesible que un sintetizador físico más tradicional.

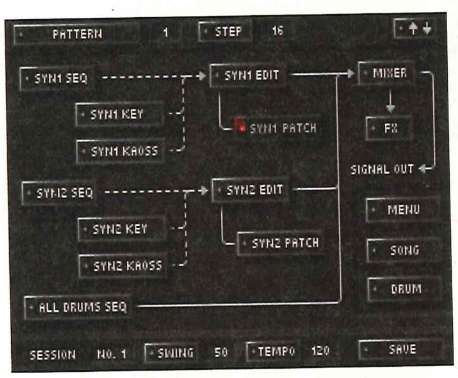
Korg DS-10 es el detonante de una posible revolución (sabemos de buena tinta que varios DJ empiezan a utilizarlo de apoyo y en Japón ya se han dado algún que otro concierto experimental con el *software*). **Gros**, en apenas unos minutos, pudo reproducir el tema principal de *Asalto a la Comisaría del Distrito 13* de **John Carpenter**, aunque siendo realistas, si no estamos acostumbrado a manipular con sintetizadores de ningún tipo, ser el quinto **Kraftwerk** puede llevar varias decenas de horas. Aunque no desaniméis: el propio **Gros** asegura que la única forma de entender un sintetizador, sea digital o tradicional, es probar «*a lo loco*». Enloquezcamos pues.

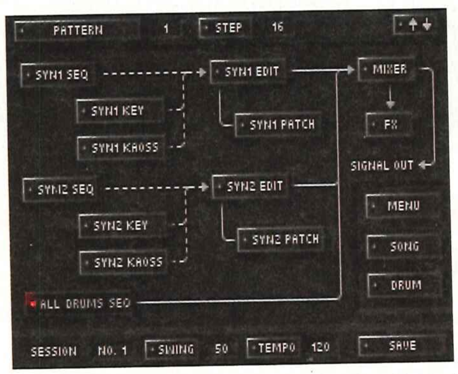


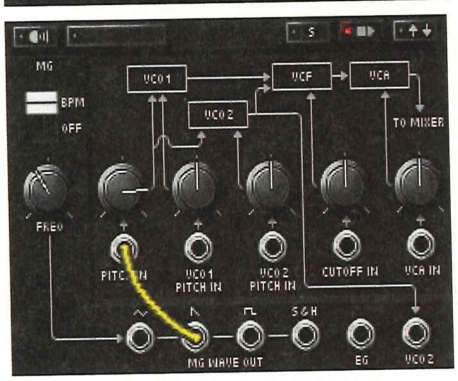


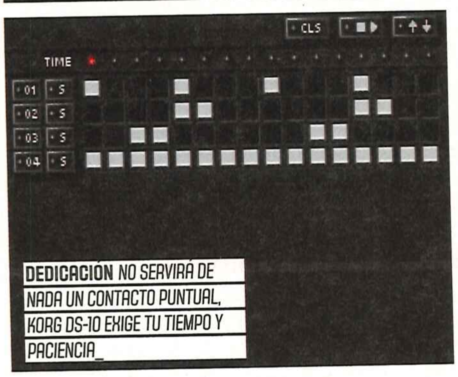
LA OPINIÓN DE GROS_O_BOT, TECLISTA DE GRABBA GRABBA TAPE

¿Qué se puede esperar de un psicólogo/técnico de sonido, obsesionado con los trolls, **Daft Punk** y el *Death Metal*? Electro-punk enérgico, kantiano, enfermo. Junto a **Manuel Donada (lol_oh_vot)** conforman **Grabba Grabba Tape**, un dúo de electrónica rabiosa, donde trabajaban con un vocoder, un **Korg MS-2000** y una batería. Ritmos bombásticos que llevan a las melodías a explotar en menos de dos minutos han desembocado en un primer álbum de estudio, *Kurt Kobaya y G.R.O.X. man odia Nirvana* (ya el título del disco resuena a culto). Acaban de realizar un tour por Europa, reventando las salas de países como Noruega, Portugal Inglaterra o Francia, y recientemente han actuado junto a grandes como **Polysix** o **The Locust**. Próximamente editarán su segundo album en el sello **Alt-Delete**.
Visita **www.myspace.com/grabbatize** para comprender por qué se ocultan tras disfraces de hombres de nieve rosas y son incapaces de hacer una canción de tres minutos.









DEDICACIÓN NO SERVIRÁ DE NADA UN CONTACTO PUNTUAL, KORG DS-10 EXIGE TU TIEMPO Y PACIENCIA_

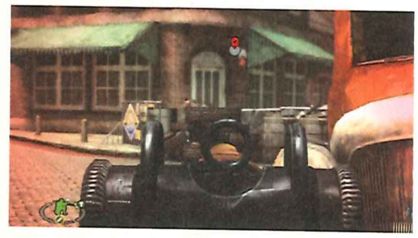
CONCLUYENDO

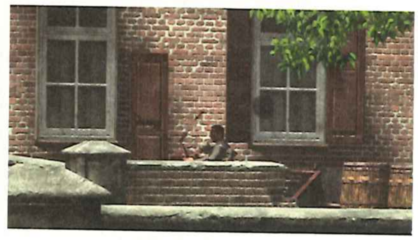
Puntuar una aplicación nos pareció demasiado frío. Se trata de un producto que funciona como un sintetizador sencillo, cumple su función a la perfección pero no propone ningún reto relacionado con el videojuego tradicional. Amantes de la electrónica, un imprescindible.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
-	-	-	-		-



SUPER-TRABUCO Si bien el realismo de las armas resulta encomiable, auguro el abuso de la carabina manual alemana 98k en el multijugador: de un sólo disparo, pero tremendamente potente, un jugador a cubierto, con buena puntería, puede resultar tan letal como un francotirador.







¡AQUI SE VIENE A MORIR! SI LA PIFIAMOS A LA HORA DE UBICAR A NUESTROS HOMBRES LES VEREMOS CAER COMO PALOMITAS_ POR NUESTRA CULPA _



_MR WINTERS

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

100°



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



RAINBOW SIX VEGAS 2



CALL OF DUTY 3

0°

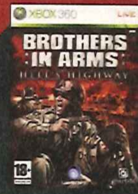
GEARBOX PERFECCIONA SU CONOCIDA SAGA BÉLICA DE AMBIENTACIÓN HISTÓRICA CON PEQUEÑAS PERO BIENVENIDAS NOVEDADES

Si hay un escenario universal para el juego de acción en primera persona éste es sin duda el campo bélico de la Segunda Guerra Mundial. El propio género, cuyas raíces se remontan al *Maze War* de los años setenta, dio su estirón en el *Wolfenstein 3D* de **ID Software**, que con su línea argumental (que mezclaba nazis y esoterismo) vertebrando la sangrienta aventura, encauzó uno de los géneros más prolíficos y populares. Desde entonces, los jugadores hemos acuchillado, bombardeado, pateado, flambeado y en definitiva, matado a una cantidad de alemanes virtuales imposible de determinar, y que seguramente supera con mucho a la cantidad de soldados muertos en el conflicto real.

Sesadilla sobre la carretera

La saga de **Gearbox** *Brothers in Arms*, de la que este ***Hell's Highway*** es tercera parte (tras *Road to Hill 30* y *Earned in Blood*, ambos del 2005), continúa ambientada en un conflicto que parece ya eterno. Con una aproximación realista y táctica al combate, una cuidada línea argumental y un ambicioso desarrollo de sus personajes protagonistas, *Brothers in Arms* se ha hecho con un nicho en el mercado de jugadores de juegos de acción en primera persona. Centrada en la Operación Market Garden, con la que los aliados pretendían asegurar los puentes y carreteras de Bélgica y Holanda hasta entrar en Alemania cruzando el Ruhr, ***Hell's Highway*** ofrece unas diez horas de tiros entre las tropas de la Wehrmacht y los paracaidistas americanos de la 101. Una duración, para el jugador experimentado, sin duda algo escasa, en nueve fases alternadas con otras tantas extensas cinemáticas en las que el título de **Gearbox** desgrana su potencial narrativo. Sin entrar a

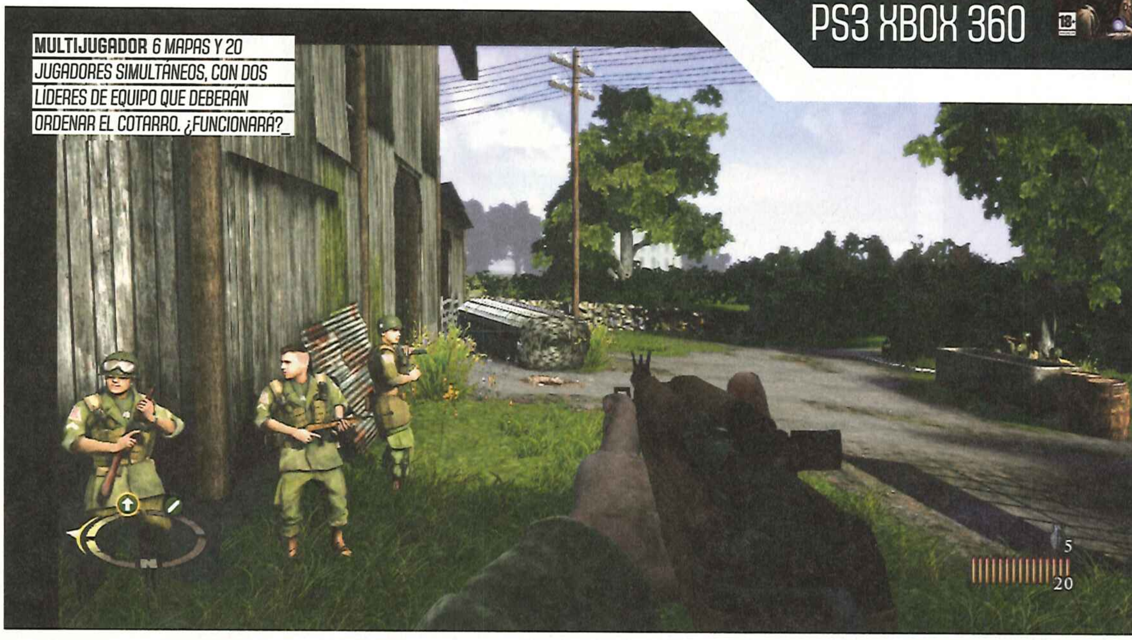
UNA CÁMARA LENTA HARÁ ZOOM SOBRE LOS MOMENTOS MÁS SANGRIENTOS. PURO MORBO...



PS3 XBOX 360

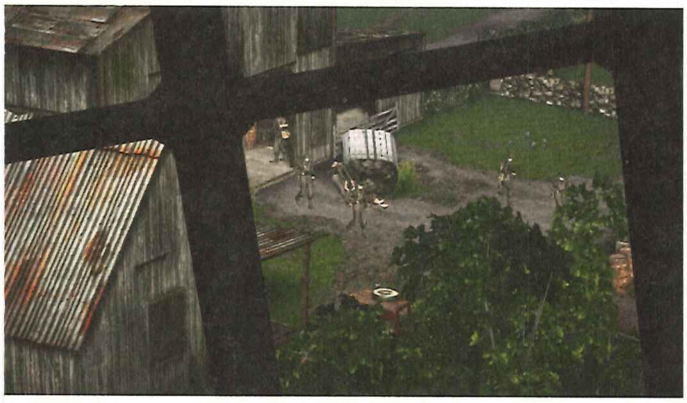
_GÉNERO SHOOTER BÉLICO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR GEARBOX
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1-20 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

MULTIJUGADOR 6 MAPAS Y 20 JUGADORES SIMULTÁNEOS, CON DOS LÍDERES DE EQUIPO QUE DEBERÁN ORDENAR EL COTARRO. ¿FUNCIONARÁ?_







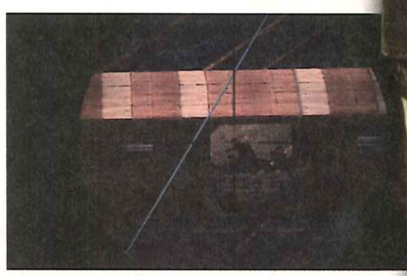


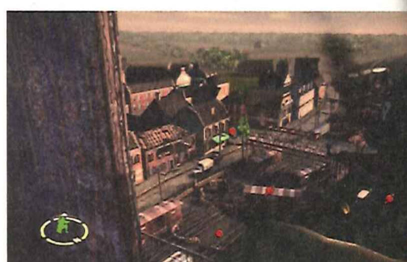
SOLDADOS DEL AMOR Estos joviales hitlerianos escenifican a la perfección el concepto de seducción y cortejo del redactor de videojuegos medio.





juzgar las cualidades cinematográficas de un título ambicioso y de impecable factura técnica, resulta más interesante centrarse en los aspectos que destacan de su jugabilidad. Como en el resto de la saga, encontramos en ***Hell's Highway*** la combinación de acción y puntería con el manejo táctico de nuestros hombres, a quienes deberemos ubicar sobre el campo de batalla. Una y otra vez, someteremos al enemigo a fuego de cobertura para anular su capacidad de lucha (representada por un indicador) mientras nosotros flanqueamos a la unidad y la eliminamos. Es un mecanismo satisfactorio, especialmente unido al elevado realismo del fuego enemigo: unos pocos disparos resultan letales, lo que obliga a mantenerse a cubierto en todo momento. Esto se logra con un modo «a cubierto», botón mediante, muy similar al que presentó en su día *Gears of War*. Además, encontraremos diferentes tipos de cobertura, pudiendo destruir las más blandas con bazookas o granadas. La combinación de táctica, acción, realismo y cobertura funciona bien. No obstante, algunos encontrarán los tiroteos, ocasionalmente alternados con alguna fase de tanques o francotiradores, poco variados, con el enemigo siempre atrincherado en posiciones estáticas que deberemos ir superando por orden. Hubiera sido de agradecer una mayor variedad de situaciones tácticas diferentes al asalto, así como una mayor agresividad de la IA enemiga, que si bien demuestra una gran pericia para huir... no destaca por su valentía. En cualquier caso, el juego es divertido, difícil y desafiante. La incorporación de una cámara lenta que hace zoom sobre los momentos más sangrientos (los desmembramientos por granada están a la orden del día) resulta morbosamente adictiva, y el juego consigue atrapar en la dinámica de sus tiroteos.





CONCLUYENDO

A pesar de su ya muy trillada ambientación, la combinación de táctica y acción funciona a la perfección, situando al título a caballo entre los FPS de acción adrenalítica y aquellos de simulación táctica hiperrealista.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,6	8,2	8,8	7,8	PS3 XBOX 360	8,5





DE LA DESPROPORCIÓN UN ARTE Las batallas con los totémicos enemigos finales son los mejores momentos del juego. Su animación es tan fluida y elegante que se hace difícil encontrar a simple vista sus puntos débiles. Sobrecogedores.





IMPREDECIBLE *AUNQUE NINTENDO SIEMPRE HA JUGADO CON ÉL, WARIO NOS HA COGIDO POR SORPRESA_*





BELLEZA EN 4:3 Se agradece la inclusión del progresivo, aunque ya es hora de dar el salto y programar los títulos bidimensionales directamente en panorámico. Una lástima, aunque resulte comprensible.

QUE VUELVAN LOS CIELOS AZULES Existen dos polos en Xtreme, los que babean con el Dead Space y los hombres de fé que degustamos los arco iris y futuros nobles entre ética y justicia. Por los cielos.

100°



WARIO LAND 4



WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION



MASTER OF DISGUISE

0°

_EL HOMBRE ELEFANTE

WARIO LAND:
THE SHAKE DIMENSION

LEJOS DE LA FANFARRIA HABITUAL, NINTENDO PUBLICA ESTE TÍTULO CON DISCRECIÓN, QUE SACA LOS DIENTES PERO NO MUERDE

Sería muy sencillo adular sin miramientos el trabajo de **Good Feel Inc**. en el *statu quo* de la industria, donde apenas hay lugar para una superproducción 2D a la altura de ***Wario Land***. Pero mucho menos cabría esperar de una **Nintendo** que parece centrada en su nuevo y rentable público (aunque títulos como este contradigan estas teorías: pero ya saben, cría fama...).

Wario siempre ha sido una franquicia metamórfica con la que **Nintendo**, básicamente, ha hecho y desecho lo que le ha dado la gana dependiendo de las circunstancias. De enemigo secundario a bufón gráfico de Mario; de plataformas tímidas a una rocambolesca combinación de exploración y resolución de puzzles en formato bidimensional; o incluso reinventar el concepto de mini-juego hiperbolizando su propio escuetismo. Pero hasta en el supuesto traspiés de **Treasure** con *Wario World* (**NGC**, 2003), **Nintendo** siempre ha dejado constante que Wario es una franquicia silenciosa pero que extraña vez (*Master of Disguise*) decepcionará a sus seguidores. Este *Wario*, tras su rompedora puesta en escena, vuelve a una senda abandonada seis años atrás en el brillante cuarto capítulo de **Game Boy Advance**.

Aunque no me puedo resistir y antes de puntualizar la falta de excesos debo quitarme el sombrero. ***The Shake Dimension*** es tan artesano, tan pulcro y compacto que se trata inequívocamente de uno de los juegos más brillantes en aspectos plásticos de todo el catálogo de **Wii**. Sin miramientos. En los pequeños detalles es donde nos desborda: verlo tropezar tras un sprint por calcular mal un salto, la sensación de movimiento e inercia que transmite o las pequeñas animaciones puntuales que no vuelves a ver salvo en dos o tres ocasiones en todo el título son los puntos donde **Good Feel Inc**. ha marcado la diferencia y **Nintendo** logrado demostrar con una producción de este calibre un punto y aparte sustancial que redime una serie de títulos que todos conocemos. Como en todo gran título que se precie, los clímax inolvidables llegan con los jefes finales, abominables criaturas de proporciones grotescas que, además, te dejan con la sensación de que el siguiente será más grande, divertido y mejor.

El desarrollo de los niveles es brillante, aunque más por su realización que por sus valores





_GÉNERO PLATAFORMAS DE TODA LA VIDA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR GOOD FEEL INC.
_JUGADORES 1
_ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.NINTENDO.ES





Production IG Aunque las secuencias no sean muy espectaculares, contar con uno de los estudios de anime más reputados de todos los tiempos (Ghost in the Shell) es toda una muestra de fanfarroneo y saber mostrar la cartera sobre la mesa.



TAN ARTESANO Y PULCRO QUE SE TRATA DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS BELLOS DE WII

jugables. Están concebidos en dos direcciones, siendo prácticamente dos niveles distintos. Deberemos llegar al final del recorrido para dar la vuelta sobre nuestros pasos, rejugar los niveles para aumentar nuestra puntuación y encontrar todos los tesoros con los que desbloquear nuevos niveles, aunque no tantos como nos gustaría.

Es milagroso reencontrarnos con la **Nintendo** más pura de nuevo y admirar que el diseño de niveles estructurado y coherente, lleno de puntos estudiados en los que llamar nuestra atención para invitarnos a explorar o a experimentar sigue vigente y sin intención de desaparecer. Lástima que la fórmula estructural pueda resultar capitular y anticlimática si lo comparamos con plataformas más vertiginosos o que exijan más pericia al jugador. Ciertamente, en ***Wario*** las plataformas son firmes pero eventuales, ya que los *puzzles* y las secciones independientes acaparan todo el protagonismo. El subtítulo ***Shake*** no resiente la experiencia de juego si no que la enriquece: muchos conceptos son manipulables en sentido directo y carecerían de sentido sin el *wiimote* (como las vagonetas), aunque llegado a un punto, estos segmentos extra tienden a repetirse perdiendo frescura.

Los niveles tienen una curva de dificultad demasiado liviana donde no sufriremos ni en combate ni en perder la cabeza resolviendo *puzzles*. El desarrollo es poco ágil quizás por la propia mecánica de la franquicia, pero se le echa en falta cierto dinamismo, más cuando ciertos segmentos de los niveles son frenéticos. Y, para ser sinceros, algunos tramos del juego evidencian que en **Good Feel Inc.** han tenido serios conflictos a la hora de decidir qué pauta seguir.

Aunque llegado a este punto empiezas a juzgar ***The Shake Dimension*** con complacencia. Es difícil de asimilar por qué, si apostando por una jugabilidad clásica, un apartado gráfico brillante pero lejos de las exigencias populares y un personaje que siempre ha vivido en segundo plano (el mismo plano en el que los fans de la compañía disfrutan el éxito de **Wii**), no han dado un paso más allá y se han endurecido los niveles y añadido más tensión. En definitiva, por qué no han ido hasta el final. Tibio no debería ser el adjetivo idóneo para un juego que rezuma temperamento y una compañía que puede (y debe) tirar la casa por la ventana.

CONCLUYENDO

Uno de los títulos de la temporada para Wii, por su puesta en escena y sinceridad, aunque le falta ese pequeño empujón de gracia donde dejase claras sus intenciones. No es grave, pero con Wario nos afecta especialmente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
9,3	6,8	7,9	7,4	8,0





CURIOSIDADES VARIAS

Al inicio de la aventura tendrás que transportar a Aya en tus brazos mientras esquivas el ataque enemigo. Más tarde volatilizarás un pesado portón con una catapulta. A lo largo del juego encontraréis nuevos detalles de originalidad.



SEÑA DE IDENTIDAD LOS COMBATES, AL IGUAL QUE EN EL RESTO DE RPG'S DE TRI-ACE, CONFORMAN UNO DE SUS MÁXIMOS ATRACTIVOS JUGABLES_





ESA BELLA PEDANÍA POBLACIONES DE TAMAÑO PEQUEÑO Y MEDIANO DAN VIDA AL FINITO MUNDO DE INFINITE UNDISCOVERY.



ETERNAL SONATA



LOST ODYSSEY



INFINITE UNDISCOVERY

100° 0°

_THE ELF

INFINITE UNDISCOVERY

TRI-ACE SE ENCADENA A 360 CON UN EXUBERANTE RPG MARCA DE LA CASA, AUNQUE LASTRADO POR CIERTO DESEQUILIBRIO EN SU CONCEPTO

No puedo evitar reconocer que soy un auténtico admirador de la obra de **tri-Ace** desde sus inicios. Desde el primer *Star Ocean* hasta el último *Valkyrie Profile*, pasando por esa maravilla incomprendida llamada *Radiata Stories*. Todas y cada una de sus creaciones han destilado dosis de surrealismo, un gran esfuerzo por hacer del sistema de combates un verdadero arte y esa curiosa sensación engañosa de libertad que, pese a lo que pueda parecer, resulta atractiva. Sin olvidarnos, por supuesto, de su encorsetado apartado audiovisual, acomodado en la prolífica batuta del señor **Sakuraba** y un elenco de grafistas que siempre se ha decantado por arquitecturas gráficas que unas veces doblegaban el poder de la máquina y otras ponían en entredicho su conocimiento del *hardware*. Con todo y con eso han conseguido embelesar a una gran legión de seguidores que tiemblan de emoción cada vez que una nueva criatura sale de su factoría.

Un mundo finito por descubrir

Infinite Undiscovery mantiene todas estas premisas del grupo creador y clama orgulloso a los cuatro vientos ser el resultado de diez años de ideas prodigiosas almacenadas con esmero a la espera de una generación de máquinas capaces de llevarlas a cabo. Por eso **Microsoft** asignó este RPG a su consola y **tri-Ace** encadenó la Luna a la Tierra para crear el bello argumento y escenario de corta vida a ***Infinite Undiscovery***.

Todo comienza en una cárcel oscura, en el rincón más oculto del bosque de Graad. Bueno, realmente lo hace con una soberbia intro, clásica de **tri-Ace** y potenciada por la larga sombra de **Square Enix** a la que gusta supervisar este tipo de fuegos de artificio. Volvamos a la cárcel. Allí encontraremos a un Capell desesperado y muerto de hambre, a la bella Aya y una intensa huida que servirá como prólogo a la aventura y, lo que es más importante, para desplegar ante nosotros las primeras toneladas de tutoriales. Poco después te encontrarás en el bosque, más oscuro aún que la prisión, y tendrás que huir de nuevo. Minutos después conocerás de un plumazo al bloque principal de personajes.

Poco a poco el *game flow* de ***Infinite Undiscovery*** se materializará ante ti y ya habrás visitado el primer pueblo, la primera caverna con el primer enemigo de cierta entidad y correteado por extensas llanuras con el único afán de completar esa inmensa porción de mapeado mientras te haces con los controles de la indómita cámara. Y mirarás al cielo y contemplarás allá en lo alto, con la boca abierta, a la Luna encadenada a la Tierra entre un mar de nubes, y sentirás que real-



_GÉNERO **RPG DE ACCIÓN ENCADENADO A LA LUNA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **TRI-ACE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS/VOCES **INGLÉS/INGLÉS**
_WEB **WWW.INFINITEUNDISCOVERYGAME.ES**

EN TRES PANTALLAS



ESPACIOS ABIERTOS. Inmensos escenarios con mapa incluido para surcar a tu aire_



¡CONECTA CON LOS TUYOS! Podrás utilizar los poderes de los otros personajes_



EL SOPLAFLAUTAS. Cada melodía que ejecutes tendrá diferentes efectos_











LA NUEVA OBRA DE TRI-ACE SE CARACTERIZA POR EL GRAN NÚMERO DE POSIBILIDADES QUE OFRECE Y SU CORTA DURACIÓN

mente tienes la obligación de acabar con esas ataduras que están destruyendo a ambos cuerpos celestes. Para entonces ya habrás sucumbido ante estos impresionantes parajes abiertos, al correcto carisma de los protagonistas (incluidos los altisonantes Rico y Rucha) y al más que excelente sistema de combates. Y es en ese preciso instante cuando te verás atrapado irremediablemente por la falsa y orquestada sensación de libertad de las creaciones de **tri-Ace**.

Por momentos te verás sumido en un bello RPG, siempre excesivamente lineal, sin apenas ramificaciones en su básico desarrollo y que ofrece una veintena corta de escenarios, de calidad, dimensiones e inspiración dispar que dan como resultado treinta horas escasas de juego. Pero lo peor no es que dure poco, sino que ofrezca multitud de posibilidades, más que sus rivales, y personajes (hasta 18), y apenas nos de tiempo a disfrutar y/o poner en uso todo ello antes de dar por finalizada la epopeya de destruir las cadenas que atrapan la Luna y condenan la Tierra. Afortunadamente, el típico aunque confortable guión sale al paso con sus giros inesperados y logra encadenarnos al *pad* hasta concluir nuestra misión de forma gloriosa y totalmente satisfactoria. Tras lo cual podrás volver a completar el juego en dos nuevos niveles de dificultad creciente o encaminarte a una muerte casi segura en la clásica *Seraphic Gate* que tantos disgustos nos ha dado en otros títulos de la compañía.

No estamos ante el mejor título de **tri-Ace**, pero como todas sus obras tiene ese encanto que lo hace irresistible. ***Infinite Undiscovery*** es un buen caldo de ideas que te beberás de un solo sorbo y no tendrás más remedio que seguir mirando a la Luna mientras esperas la llegada de *Star Ocean: The Last Hope*.

CONCLUYENDO

Notable en el apartado audiovisual y sobresaliente en el sistema de combates. Adolece de un importante desequilibrio entre sus muchas posibilidades y su corto tiempo de juego. Esperábamos un poco más de tri-Ace en la nueva generación.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,6	8,4	8,4	7,0	8,0

VIVA PIÑATA TROUBLE IN PARADISE 3+

XBOX 360



_GÉNERO **SIMULADOR DE LIBRE COMERCIO**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **RARE**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.VIVAPINATA.COM**





LOS AMOS DEL UNIVERSO Jugar en compañía es sin duda la novedad de mayor peso en esta secuela. Gestionar el jardín es una tarea más llevadera con un amigo aunque si tus gustos se alejan de la propuesta de Rare, acabaréis asestando palazos cooperativos a las inofensivas Piñatas.







_EL HOMBRE ELEFANTE

VIVA PIÑATA
TROUBLE IN PARADISE


VIVA PIÑATA DS


VIVA PIÑATA TROUBLE IN PARAD...


VIVA PIÑATA PARTY ANIMALS

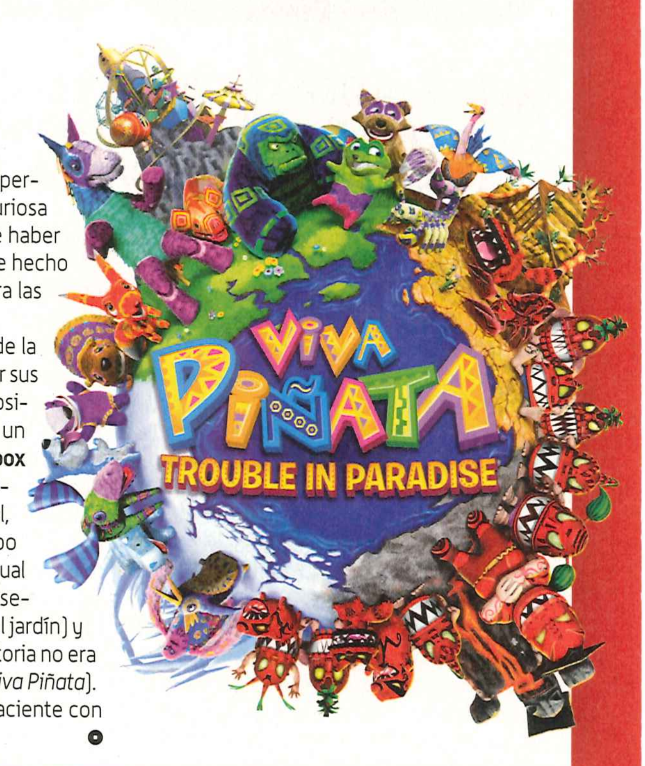
100° / 0°

RARE RETROCEDE UN PELDAÑO MÁS PARA GANARSE DE NUEVO EL BENEPLÁCITO DEL PÚBLICO

El *Viva Piñata* original pudo considerarse el último triunfo de **Rare** desde su marcha de **Nintendo**, tras una serie de títulos mediocres o basados en exceso en viejas fórmulas. No obstante, ciertos aspectos del original, como una terrible interfaz, desequilibrada dificultad y sensación de agobio constante evitaron que cuajase.

Viva Piñata puede interpretarse como un simulador de jardinero, donde nuestra labor es atraer, reproducir y gestionar piñatas para hacer crecer nuestro jardín, nuestra economía y plasmar mediante la explotación animal (nuestros métodos serán inescrutables) un idílico paisaje, digno de salir en la versión bucólica de la *Architectural Digest*. El espectacular apartado visual del juego, lleno de personalidad y color esconde esta curiosa apología al libre comercio, que de haber sido firmada por **Rockstar** hubiese hecho que la prensa generalista se llevara las manos a la cabeza.

Esta secuela bebe demasiado de la entrega del 2006 sin tratar de evitar sus carencias: se han incorporado curiosidades, como el uso de la cámara, un Modo Cooperativo *off-line* y por **Xbox Live**, más piñatas… la clásica fórmula de secuela vaga e insustancial, genérica y que no pierde el tiempo en reparar antiguas taras (resulta igual de claustrofóbico, pese a permitírsenos otear más allá de los límites del jardín) y novedades cuestionables (una historia no era lo que necesitaba precisamente *Viva Piñata*). Sencillamente, demasiado complaciente con sus errores pasados.



CONCLUYENDO

Rare apuesta de nuevo por un juego para minorías que dividió a crítica y público hace dos años. Las novedades no convencen más allá del Modo Multijugador, repite fórmula, virtudes y fracasos. Estos últimos, por desgracia, abundantes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,0	6,8	6,6	7,5		7,4



AÚN NO LO HAN DICHO TODO TRAS EL EXPERIMENTO PARTY GAME Y LAS DOS ENTREGAS DE XBOX 360, NOS QUEDAMOS CON ESTA VERSIÓN_

3+

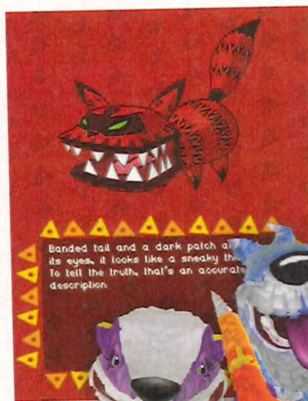


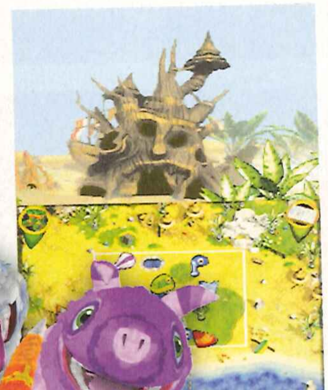
NINTENDO DS

_GÉNERO **JARDINES EN MINIATURA**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **RARE**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.RARE.COM/**









100°



VIVA PIÑATA POCKET PARADISE



V. PIÑATA TROUBLE IN PARADISE



VIVA PIÑATA PARTY ANIMALS

0°





_EL HOMBRE ELEFANTE

VIVA PIÑATA
POCKET PARADISE

PIÑATAS EN MINIATURA PARA ADIESTRAR EN EL METRO

Aunque un *port* sin escrúpulos de *Viva Piñata*, perdiendo claro su potente apartado visual (mayor logro del original) olía a catástrofe, en esta ocasión la plataforma se impone a maquiavelismos comerciales, adaptándose mucho mejor a las exigencias y posibilidades de un juego de estrategia donde manipular con velocidad es la auténtica clave del éxito.

Como hemos puntualizado en la *review* de *Trouble in Paradise*, **Rare** no logra deshacerse de los lastres que han llevado si no al fracaso, sí al hastío el juego original. Esta versión suaviza el *stress* habitual que provocaba una partida (se recomiendan cápsulas de **Lorazepam** si nos atrevemos con sesiones de más de 50 minutos) y se limita a resumir de forma liviana, sus virtudes como su plasticidad o puntual armonía. La recolección y cuidado de las criaturas es más profundo que en la versión de **Xbox 360**, donde nos incitan a vender y traficar con menos pudor.

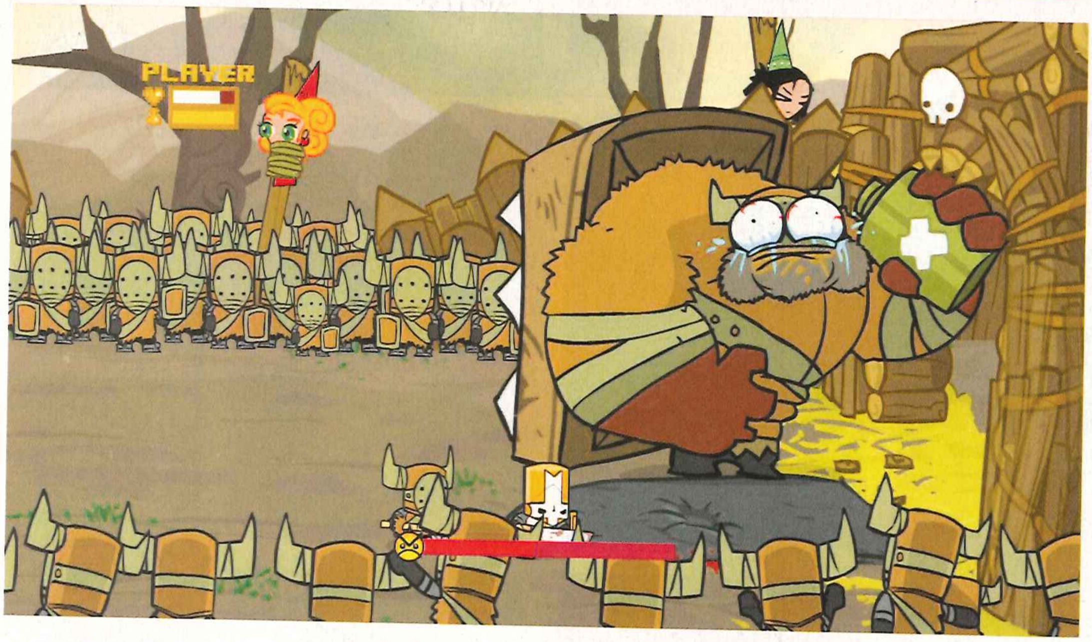
Sin duda los dos mayores logros de esta entrega están relacionados directamente con la propia plataforma: portabilidad e interfaz. El primero permite que postrarnos ante el sofá no resulte tan rimbombante para un título tan ligero, ya que se centra en las partidas cortas (gran acierto si la mecánica no es muy compleja) y además permite interactuar de forma más directa, adquiriendo una visión más global de lo que ocurre en el jardín tanto por la pantalla táctil como por su perspectiva restringidamente cenital.

Sigue resultando desesperante que para que determinadas piñatas se instalen en nuestro jardín necesitemos realizar las mismas tareas o realizarles regalos idénticos múltiples veces, y no hubiese estado de más incluír el modo más jugoso de la secuela de **Xbox 360**, el cooperativo. De modo inesperado, ***Viva Piñata*** se desenvuelve mejor en **DS** que en su plataforma original, quizás porque un paraíso en miniatura sea suficiente ante la excesiva ambición de **Rare**.

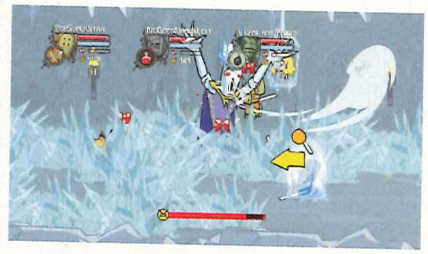
CONCLUYENDO

Rare encontró la horma de su zapato en Nintendo DS. Si Viva Piñata pretende ser un juego mainstream, accesible y que proporcione satisfacción en minutos, NDS es una plataforma mucho menos hostil que Xbox 360, y con esta notable versión se demuestra.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,8	8,5	7,6	8,4		7,9









ANTE TODO, VARIEDAD Y todo a mano. El señor Dan Paladin es un artesano y un artista como la copa de un pino. Su estilo gráfico, entre animador internetero underground y fanático de la Cartoon Network, es único.



LOS JEFES FINALES. Cada vez más feos y más gordos. No es de extrañar que las princesas caigan rendidas a nuestros brazos... Pobrecitas ellas.



100°



CAPTAIN COMMANDO



CASTLE CRASHERS



ALIEN HOMINID

0°

_DR. BOIFFARD

CASTLE CRASHERS

XBOX LIVE arcade

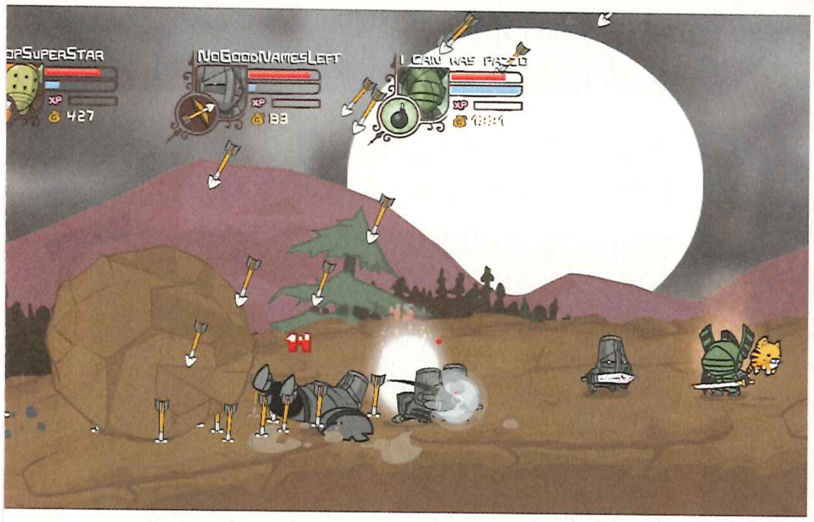
CUATRO JUGADORES A LA VEZ. JEFES FINALES GIGANTESCOS. HOSTIAS COMO PANES. HUMOR ESCATOLÓGICO. ELEMENTOS RPG. ¿SE PUEDE PEDIR ALGO MÁS? ¡SÍ! ¡UN PARCHE, POR DIOS!

Tras demostrar al mundo con el genial *Alien Hominid* que las 2D todavía tienen mucho que decir, el estudio independiente **The Behemoth** pone el listón todavía más alto con ***Castle Crashers***. La receta ha sido más o menos la misma (coge un género arcade de toda la vida, quítale los pixelazos, báñalo en dibujos vectoriales al estilo del Flash más inspirado y alíñalo con amor y humor) pero esta vez el proyecto ha sido bastante más ambicioso: ***Castle Crashers*** es sin duda más gordo, más bonito, más equilibrado....y más cachondo.

Si *Alien Hominid* tomaba como base *Metal Slug*, pero degradaba el refresco y la precisión de la saga de **SNK** debido a sus orígenes en Flash, ***Castle Crashers*** ha tomado como referente principal *Golden Axe*, pero esta vez no se ha quedado ahí, y se ha pulido y ampliado enormemente este modelo. Se han introducido bastantes elementos RPG, empezando por la subida de niveles y los puntos de experiencia, que se traducen en una serie de mejoras sobre cuatro parámetros (fuerza, resistencia, magia y agilidad). También está, como es previsible, la introducción del dinero y la posibilidad de comprar nuevas armas, pociones, bombas y demás elementos para la acción. Otra de las novedades más originales que se han introducido son las mascotas: unos bichejos con diferentes habilidades que nos acompañan todo el rato, y que si bien al principio solo son una ayuda extra, en los niveles finales su uso se vuelve casi imprescindible. Y es que, en general, si lo comparamos con *Alien Hominid*, el diseño del juego se ha cuidado y equilibrado notablemente. El sistema de combate, con la introducción de diferentes combos -que van incrementándose con la subida de niveles- se aleja algo del habitual machacabotones, lo que unido a su elevada dificultad, resulta suficientemente complejo como para no defraudar al jugador más exigente. Por otro lado, sus elementos personalizables o el coleccionismo de objetos, mascotas y personajes extra otorgan al juego una rejugabilidad y una duración bastante altas.

Desde que aparecieron los primeros videos del juego hace casi ya dos años, se veía venir que el espectáculo visual que iba a ofrecer el título no iba a defraudar en absoluto. De hecho, el juego se llevó el premio al mejor apartado visual del **Independent Games Festival** de 2007, y tal y como era de esperar el resultado ha sido impresionante. El caracte-

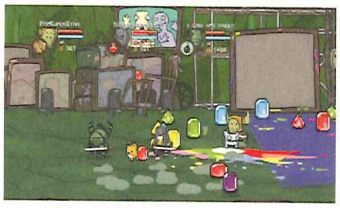
_GÉNERO **BEAT'EM-UP ANIMADO**
_PAÍS **USA** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **THE BEHENMOTH**
_JUGADORES **1-4**
_ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CASTLECRASHERS.COM**







MAGIAS Al principio flojillas, pero prueba a subir de nivel...





LAS MASCOTAS La colección de asnos va desde lo más mono hasta lo terriblemente hortera.



rístico estilo del artista Dan Paladin sigue evolucionando hacia cotas de calidad bastante altas, y la enorme variedad y el nivel de detalle que ha introducido en los escenarios y personajes de Castle Crashers es impecable. Al comienzo, algunos escenarios adolecen de una estética algo tosca, fruto de la herencia del Flash, pero en cuanto empiezan a llenarse de enemigos y la atención del jugador se desvía inevitablemente hacia la acción, el festín visual que ofrece el juego es sencillamente abrumador. Dejando al margen las evidentes diferencias de estilo, el espectáculo de algunos de los tramos más frenéticos de ***Castle Crashers*** llegan a rozar la calidad de las animaciones de **Paul Robertson**, que es lo más alto a lo que un videojuego puede aspirar. Si a eso le añadimos numerosas secuencias que aprovechan el aspecto *cartoon* para explotar todo su potencial cómico, me atrevería a afirmar que la fusión de dibujo animado y videojuego ha alcanzado una nueva cima.

Aunque superior en casi todo a su predecesor, ***Castle Crashers*** está todavía lejos de ser un juego redondo. A veces el espectáculo visual que ofrece juega en su contra, ya sea porque los decorados de los escenarios sean demasiado grandes, o porque se junten varias

LA FUSIÓN DEL DIBUJO ANIMADO CLÁSICO Y EL VIDEOJUEGO HA ALCANZADO UNA NUEVA CIMA

magias a la vez, llegando a perderse de vista el avatar. El juego también está plagado de bugs, algunos más pasables que otros (como la posibilidad de arrinconar enemigos finales contra el borde de la pantalla) pero los peores son sin duda los que afectan al juego on-line, convirtiendolo en algo injugable. Esperemos que el parche que lo arregle, que en teoría esta en camino, no tarde mucho.

CONCLUYENDO

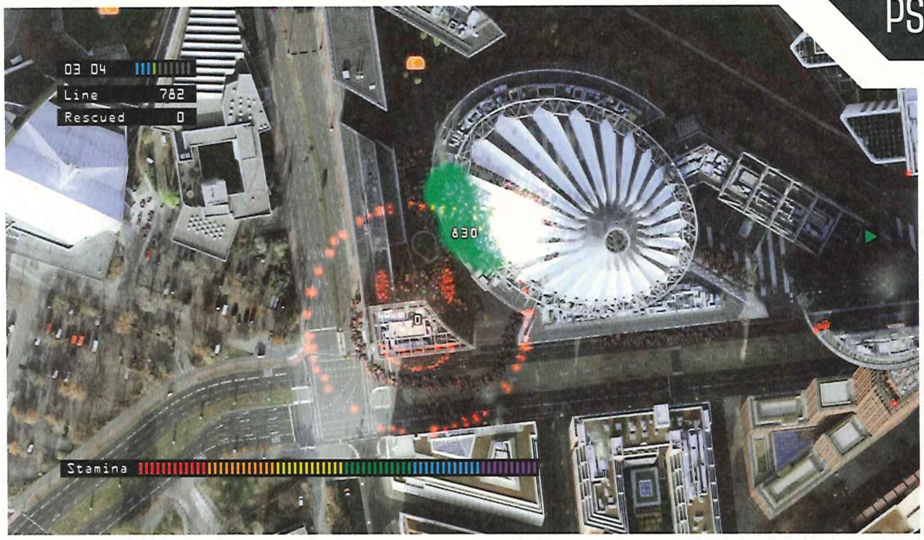
Un excelente beat'em'up dopado con elementos procedentes de géneros como el RPG que resulta. por encima de cualquier otra consideración, una auténtica maravilla para la vista.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
9,0	8,7	8,0	8,3	8,5

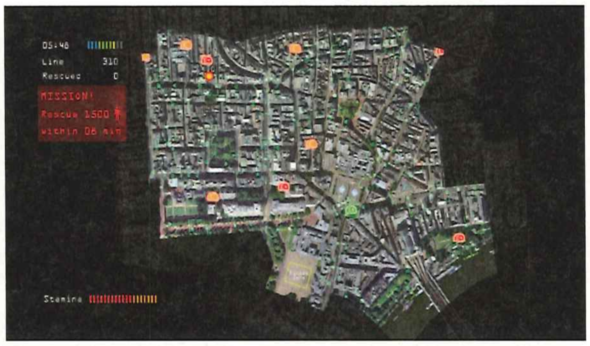
THE LAST GUY 3+ PS3

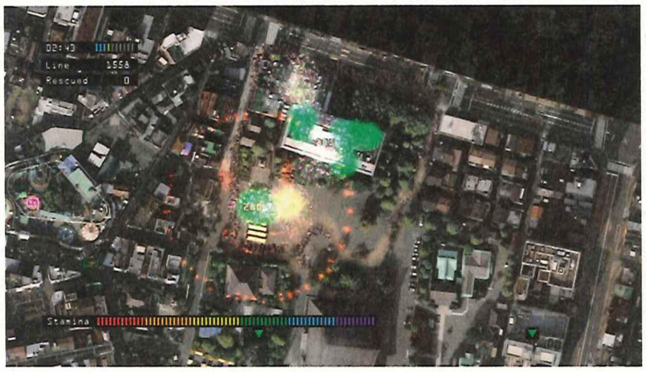


_GÉNERO PAC-MAN HIPERREALISTA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR SONY C.E. JAPAN
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-JAPONÉS
_WEB WWW.JP.PLAYSTATION.COM



A VISTA DE PÁJARO, EL HOLOCAUSTO ES MENOS TRÁGICO







EL GPS LO ES TODO Una extraña sensación, mezcla de familiaridad y extrañeza, recorre nuestra espina dorsal cuando el mapa, que en el otro noventa por ciento de los juegos de acción resulta accesorio, aquí se convierte en el centro de todo.





EL FUTURO ESTÁ EN LA MINIATURIZACIÓN El detallismo del apartado gráfico de The Last Guy, sublime en su minúsculo detallismo, hace casi imprescindible el uso de una pantalla HD para jugar. Pero la recompensa está ahí: en cierto modo, no has visto nada igual en tu vida.



_JOHN TONES

THE LAST GUY

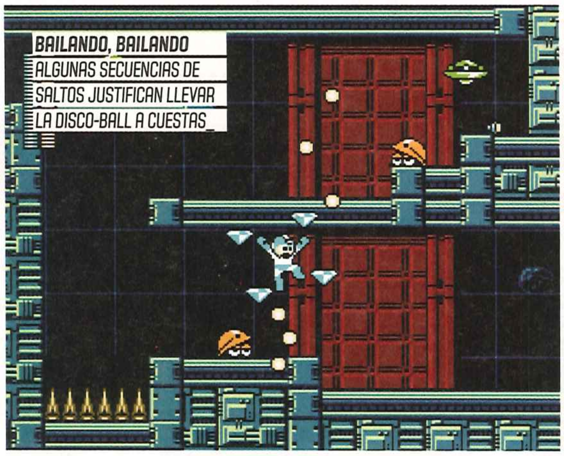
ACOSTUMBRADOS AL ATAQUE ZOMBI A RAS DE SUELO NO NOS PLANTEÁBAMOS QUE OTRAS PERSPECTIVAS SON POSIBLES...

Entregada la programación genuínamente independiente, por necesidad y por devoción, a un canto de amor a la estética del píxel, sus hermanos mayores en presupuesto (pero parejos en espíritu) de las plataformas descargables de las consolas de sobremesa experimentan con estéticas caducas que están arrojando resultados plásticos, cuando menos, intrigantes. Al increíble experimento de retronostalgia de *Megaman 9* (análisis en este mismo número) se suma este ***The Last Guy***, que como supo observar nuestro colega **S.T.A.R.**, recuerda a un juego *shareware* de los primeros tiempos de los compatibles monocromos. Un nuevo paso atrás para catapultarse hacia el futuro.

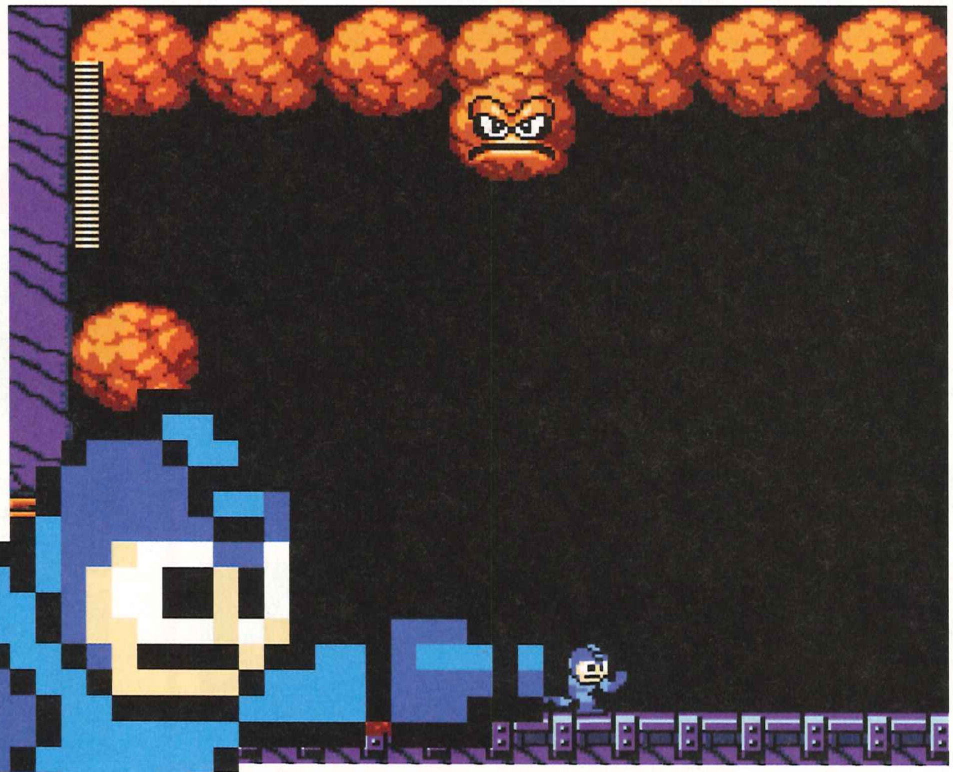
The Last Guy es una reformulación (otro referente inesperado) del clásico juego para móviles *Snake*, solo que en esta ocasión el jugador conduce a su creciente cola, supervivientes de un holocausto futuro, hasta zonas seguras donde serán recogidos dentro de un límite de tiempo. Su serpenteo por calles obviamente inspradas en la estética popularizada por **Google Earth** se verá interrumpida por zombis y monstruos que deambulan por zonas concretas de cada mapa, pero que se lanzan sobre el grupo de supervivientes cuando se cruzan en su radio de acción. Con la ayuda de unas limitadas capacidades para esprintar y agrupar a su cola, el *último tipo* del título tendrá que salvar a los emborregados humanos en un juego frenético y que en los niveles más elevados tiene un peculiar componente estratégico a la hora de planificar el rescate. Estética insólita y acción más reflexiva de lo esperado para un auténtico imprescindible de **PS Store**.

CONCLUYENDO
Con una banda sonora electro insultantemente distinta a los típicos guitarreos o fanfarrias de los juegos de acción, The Last Guy se muestra como un título exigente, de dificultad muy bien calibrada y con guiños estéticos que permanecen inagotables durante semanas.

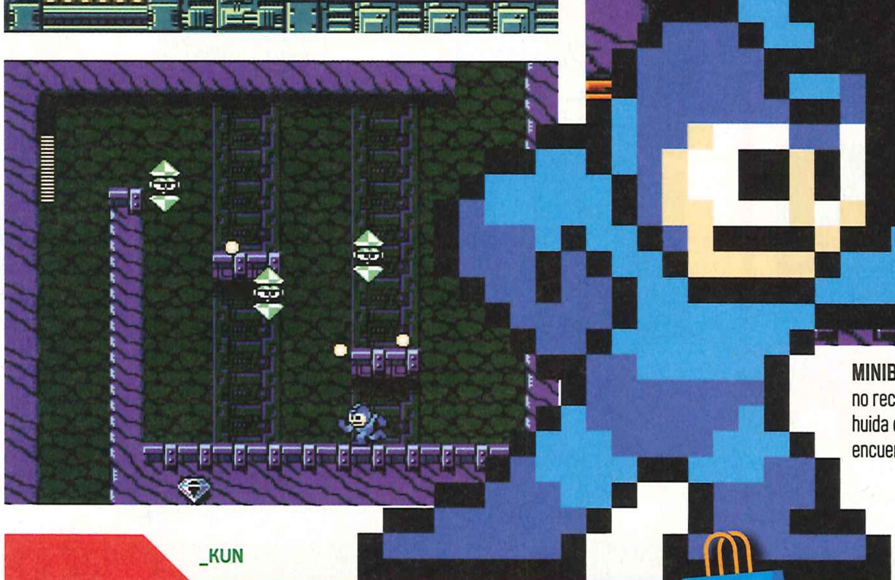
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
8,5	8,2	8,5	7,0	8,8



BAILANDO, BAILANDO
ALGUNAS SECUENCIAS DE SALTOS JUSTIFICAN LLEVAR LA DISCO-BALL A CUESTAS_



MINIBOSSES El jugador aprenderá a odiar muy pronto a los jefes intermedios. No recompensan, no recuperas nada por vencerlos. Sólo existen para causar dolor. Aquí, una roca malencarada huida del castillo de Bowser que, en dos rutinas, puede hacerte pupa la primera vez que la encuentres. Y la segunda. Y... Pero el dragón es peor. Como «síndrome post traumático» de peor.



_KUN

MEGAMAN 9

XBOX LIVE arcade · CONSOLA VIRTUAL

100°



MEGAMAN 9



MEGAMAN X COLLECTION



MEGAMAN STAR FORCE

0°

LA APUESTA MÁS ARRIESGADA DE CAPCOM PARA SALVAR EL MUNDO: HACER UN JUEGO DE 8 BITS PARA LAS CONSOLAS DE HOY. CON UN PAR DE BOTONES.

La experiencia de ***Megaman 9*** es una de esas cosas que hay que vivir si se ha tenido alguna vez contacto con los juegos clásicos: en un guiño colosal a los viejunos de este ocio, **Capcom** decidió que todos los elementos del juego, de principio a fin, se hicieran como si estuviéramos en 1987. Hasta la campaña de *marketing*, con una horrorosa portada de **Gerald de Jesus** (*I am 8-bit*), que captura todo el espanto de los *packaging* yanquis. Y lo han conseguido. Por mí, podrían llamarlo ***Megaman 3*** y me olvido del original.

¿Esto es retro?

De primeras, la intención de **Inafune** y de los muchachos de **Inti Creates** (muchos de ellos, ex-*staff* de los primeros *Megaman*) era sacar el juego exclusivamente para la **Consola Virtual** de **Wii**, como un título más de los clásicos de **Nintendo**, pensado para poner el **wiimote** en modo **NES**, y jugar con el jugador a creerse que esto era un título nuevo venido del pasado. Afortunadamente, la única concesión a la **Capcom** de hoy es sacarlo para el mayor número de plataformas posibles, con lo que estará en las tres redes de rigor.

La experiencia es memorable. Desde el primer segundo, la música, la intro con sus degradados cromáticos limitadísimos, y los efectos de sonido de hermosa pochez son puro *Megaman*. Y le pegan tal golpe al jugador que éste aterriza, efectivamente, en los años dorados de los 8 bits. Todo está donde tiene que estar: la rivalidad entre los doctores Light y Wily, el futuro colorista, el trasunto de Grayskull que es el castillo de Wily... Para llorar de felicidad.

Luego, viene la clásica pantalla de selección donde Megaman ojea los caretos retrofuturistas de los enemigos, decidiendo cuál de ellos morderá el polvo primero, para entregarnos su poder y... vamos, que sabemos lo que hay y lo que hay que hacer: tres vidas por pantalla, *checkpoints* escasos, ocho Robot Masters con carisma y, cuando estén todos, una pantalla final eterna y ardua en la que enfrentarse a las perrerías finales de Wily. Un *Megaman*. Por mí, el 3, ya lo dije.

LOS ESCENARIOS SON AUTÉNTICA POESÍA PIXELADA Y SE CUENTAN ENTRE LOS MEJORES DE LA SAGA

Los jóvenes no sabéis pasarlo mal

Por supuesto, la dificultad es tan milimétrica y cruel como en los viejos tiempos. Funcionamiento clásico: mucho ensayo-error y mucho sacrificar vidas para saber dónde están los pinchos, en qué momento saltar, cuándo conviene dejarse golpear y conseguir esos segundos de invulnerabilidad... Y luego a empezar una partida nueva, porque con los recursos que quedan al aprenderse un nivel no da para superar a Galaxyman. Por ejemplo.

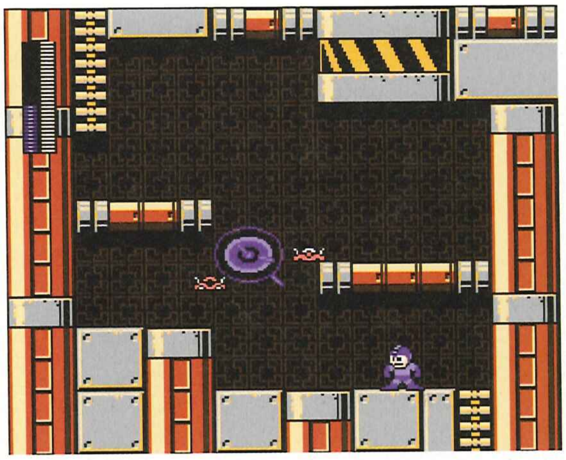
Es verdad que, por un lado, la dificultad se suaviza permitiendo grabar partida (sólo tras superar una pantalla, y eso no es fácil, ya les aviso). Pero, por otro, el tiempo ha jugado en nuestra contra. Un forofo de Megaman lo va a pasar mal, realmente mal, para reajustarse a las limitadas posibilidades que tenemos. Nada de deslizarse, nada de Mega Buster, nada de lo que se puede hacer desde *Megaman 4* (bueno,

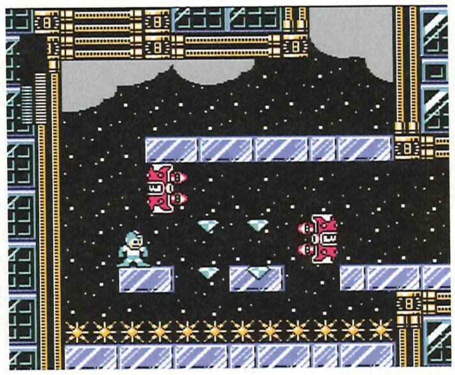
MEGAMAN 9 3+

WII • PS3 • XBOX 360

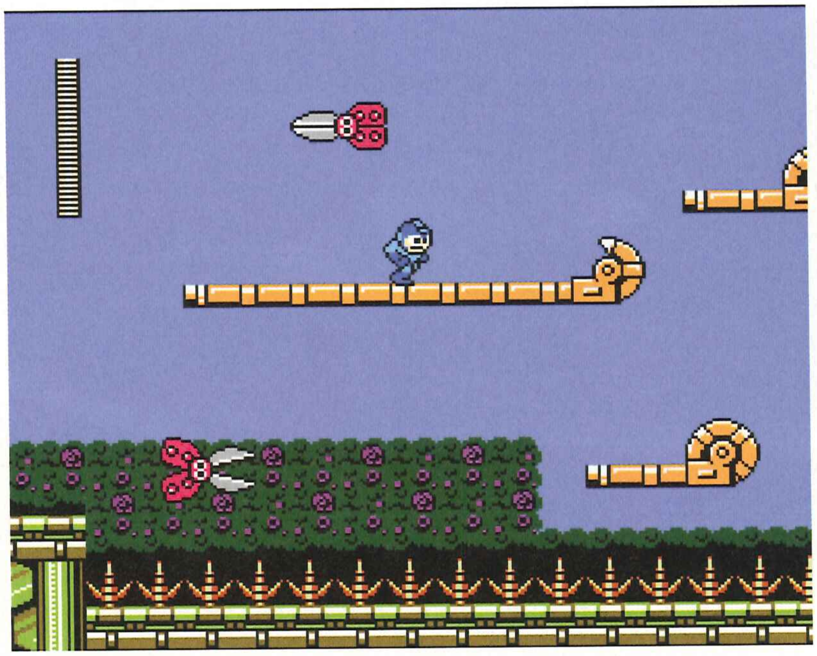


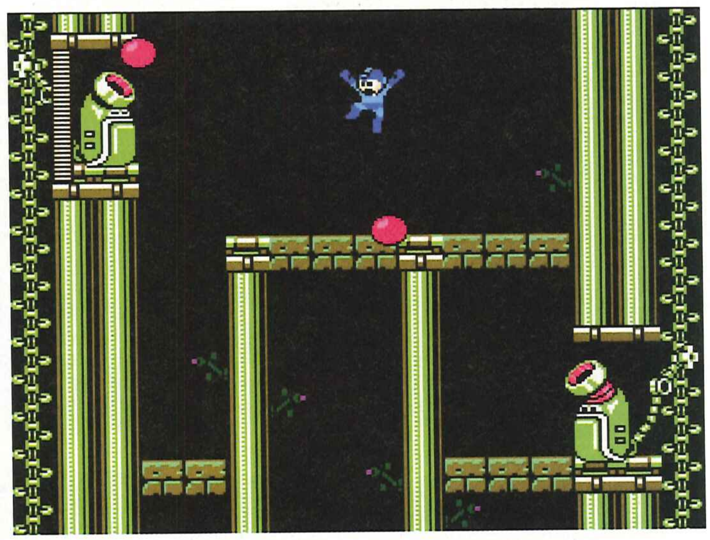
_GÉNERO **JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **INTI CREATES**
_JUGADORES **1**
_ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **WWW.CAPCOM.CO.JP/ROCKMAN/**











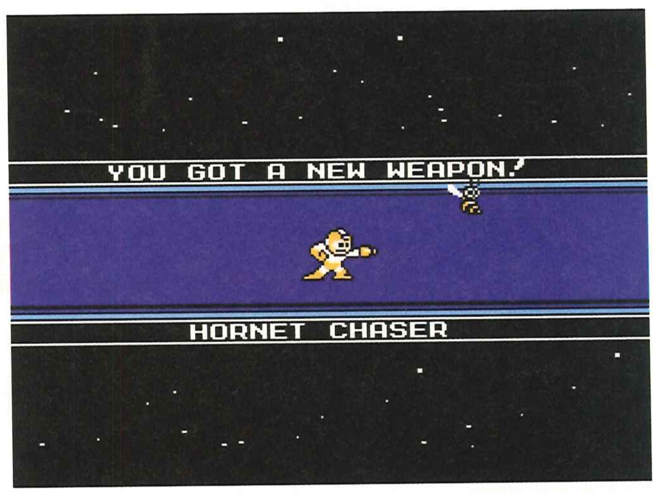
ENEMIGO MÍO Escupepelotas, androides de Tezuka, tijeras con ojos. ¿Lo mejor de los 8 bits? No había que justificar nada de esto. Molaba, y punto.

EXPRESIVIDAD TOTAL El sprite clásico de Megaman siempre fue mi favorito. Haga lo que haga, hasta estando quieto, tiene una pinta de bakalata de matutina que conmueve

está Rush). Ni les cuento la cantidad de vidas que perdí haciendo ese ajuste mental. En el aspecto intermedio, se ha incluído una tienda donde comprar vidas extra con los tornillos que vamos recogiendo, y el equivalente de **Capcom** a la tarjeta para salir de la cárcel: un «vale por una caída en un hoyo», otro «vale por tocar unos pinchos», etcétera. No sé si me convence, pero está ahí. Yo no la uso.

Por lo demás, los escenarios son poesía pixelada de colores primarios y con un plano de *scroll*. Recuperan el toque temático (Galaxy Man = laboratorio espacial) y los enemigos exclusivos de cada nivel que se suman a los comunes y agravan el plataformeo brutal que exige la serie. Mención especial a la pantalla de Splash Woman (sí, el primer enemigo hembra), completamente acuática y llena de detallitos, como esa tinta de calamar que lo único que hace es cambiar la paleta de colores del protagonista y los ítems a negro.

Esa fidelidad a la leyenda (no en vano el título original se puede traducir algo así: «revive la ambición», o «el *revival* ambicioso») llega a puntos que no son ni siquiera jugables, como la posibilidad de emular los viejos fallos de *flickering* de la **NES** original. Y, en otra concesión, tiene pantallas adicionales una vez superado el castillo de Wily. Algún que otro Modo adicional y la promesa de contenido extra con Protoman de protagonista, ahora sí, con Mega Buster y Mega Slide, Más nuevos Modos de juego. Todo eso, sinceramente, son *goodies*. El objetivo era sacar un juego de una tumba en la que nunca estuvo. Y, a cambio, nos hemos llevado un *Megaman* que demuestra por qué la serie era legendaria, y lo que se puede hacer, incluso a día de hoy, con una cruceta y un par de botones. Un consejo: piensen en sus primos, sobrinos, hijos, etcétera. Estoy convencido de que esta entrega hace paladeable mucho de lo Retro que aún tenemos por legar.



BIOSHOCK NO INVENTÓ NADA Ahí está: un cyborg que escupe abejas por su brazo cibernético. Que lanza agujeros negros cual colisionador de hadrones. Que maneja el hielo y el fuego, o dispara a la manera tradicional. Y que se carga Big Daddys sin parar. Ken Levine lo plagió todo de Megaman. ¡Todo! ¡La verdad está ahí fuera!

CONCLUYENDO
El pasado es ahora. No hace falta ser retrofílico para adorar un título hecho con tanto mimo y talento.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX360 GLOBAL	Wii GLOBAL
8,3	8,4	9,5	9,2	8,9	8,9



_JOHN TONES

WIPEOUT HD

ESTO, COMO TODO, VA CON GUSTOS, PERO SI CONSIDERAMOS A WIPEOUT LA MEJOR SERIE DE CONDUCCIÓN ARCADE, Y A WIPEOUT HD LA MEJOR ENTREGA DE LA SERIE, PUES... DOS MÁS DOS.

100°



WIPEOUT 2097



WIPEOUT HD



WIPEOUT FUSION

0°

En realidad, es conflictivo calificar a ***Wipeout HD*** de la mejor entrega de una de las series más identificativas de la marca **Playstation** ya que, para ser exactos, las ocho pistas que constituyen el juego son remezclas mejoradas de pistas aparecidas en las dos entregas de **PSP**, *Pure* y *Pulse*. Es decir, innovación en sentido estricto, cero. Pero *Wipeout* se ha revelado, a lo largo de los años, como una serie capaz de equivocarse (la entrega de **PS2**, la primera de **PSP**), pero también de aprender de sus propios errores. Y ***Wipeout HD***, en ese sentido, es impecable: es la entrega más frenética, extática y deslumbrante (en más de un sentido: las polémicas acusaciones de juego inductor a la epilepsia no han sido disipadas del todo) de la serie.

Wipeout HD tiene una mecánica tan sencilla y perfecta que todo lo bueno que se puede decir de ella se resume, sin palabras y con una buena dosis de *housete* del guapo, en cualquiera de las capturas que acompañan este artículo. Las pistas de ***Wipeout HD*** refulgen de inspiración futurista, parpadean con neones y desafiantes diseños arquitectónicos. Las naves son los vehículos futuristas de competición más bonitos e influyentes que ha visto un videojuego, y el diseño de los circuitos es impecable, probado y corregido mil veces gracias a las versiones portátiles. Son solo ocho pistas, pero en cuestión de competiciones belicosas de alta velocidad, no hay nada mejor.

Lo que no transmiten las capturas es la sensación de altísima velocidad que proporciona el juego, especialmente en los niveles más altos (que es mucho decir: en *Wipeout* hasta los jugadores más experimentados tienen que emplearse a fondo para superar las primeras competiciones). Y sin embargo, el jugador nunca piensa «*Es que va demasiado rápido*». El sistema de control, con su accesible sistema de *power-ups*, sus ya legendarios frenos en los gatillos, su flamante sistema de desplazamiento lateral inmediato y su adictivo sistema para efectuar piruetas que acaban en *boost* en los cambios de nivel nunca da la sensación de «*ser demasiado*». El jugador tiene la culpa de sus errores, nunca el juego. Y la prueba es extremadamente sencilla: como en cualquier *Wipeout* (salvo aquel *Fusion* de pesadilla), cuanto más se juega, mejor se pilota.



WIPEOUT HD

PS3

_GÉNERO **A TOPE CON EL FUTURO TÓXICO**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SCE STUDIO LIVERPOOL**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.WIPEOUTHD.COM**





EDIFICIOS VACÍOS ZEPPELINES, TRENES BALA, NEONES, ASFALTO... ALGUNOS FUTUROS SON APOCALÍPTICOS SÓLO EN EL ALMA_





No hay mejor cumplido para un juego de carreras arcade que el de ser duro e inteligente, pero dejando que todas esas virtudes las matice el jugador. Y ***Wipeout HD*** tiene unas cuantas más, todas ellas connaturales a la serie: el juego se sigue esforzando en crear un mundo futuro consistente, muy británico en el fondo, como de un **Ballard** puesto de *speed*, y aunque carece de los brillantes y crípticos textos explicativos de las pantallas de carga de *Pulse*, el universo de *Wipeout* crece inmisericorde. Y empapa, por ejemplo, esas pantallas de menús salidas de una película porno abstracta del 2097, impolutas, desinfectadas, acordes con la impersonal violencia y velocidad del juego.

Otra novedad: el Modo *on-line* para hasta ocho jugadores es efectivo (ni una ralentización que ensombrezca los 60fps a 1080p de los que presume el título), pero el multijugador más insalubre y con más futuro es, sin duda, el entrañable local con pantalla partida.

Y esencialmente, eso es todo: permanecen novedades recientes pero ya imprescindibles como la hipnótica Zone (pistas sin contrincantes y en continua aceleración, donde sólo la resistencia del casco de la nave decide el final de la carrera) o la estructura del Modo Historia, eficaz, sencilla y robada de las versiones portátiles del juego. Por lo demás, no nos cansamos de repetirlo: es un *Wipeout* que no revoluciona nada, pero es el mejor posible. *Casi ná.*

EDEN SE RECREA EN EL CONCEPTO NUCLEAR DEL GÉNERO: LA PRECISIÓN ABSOLUTA

10 SONORAS ALTERNATIVAS AL CHUNDA-CHUNDA DEFAULT

¿El tecno de WipEout te resulta insoportable? Usa tus mp3 para una banda sonora en condiciones. Lo hemos probado.

- ***Love Missile F1-11*** - Sigue Sigue Sputnik
- ***Ace of Spades*** - Motörhead
- ***We Were Witchy Witchy White Women*** - Electric Six
- ***Tourette Television*** - Wicked Wanda
- ***Badalona Tuning*** - La Rubia Montoya
- ***Psycho*** - The Sonics
- ***Mouth of War*** - Pantera
- ***Crazy Train*** - Ozzy Osbourne
- ***Muérdeme*** - Los Romeos
- ***Breaking Doors*** - Krakovia

CONCLUYENDO

Con la promesa de que llegarán pistas descargables y con un precio presumiblemente ajustado (no lo sabemos a la hora de escribir estas líneas, pero no creemos que llegue a 20 euros), Wipeout HD es gloria a velocidad absurda.

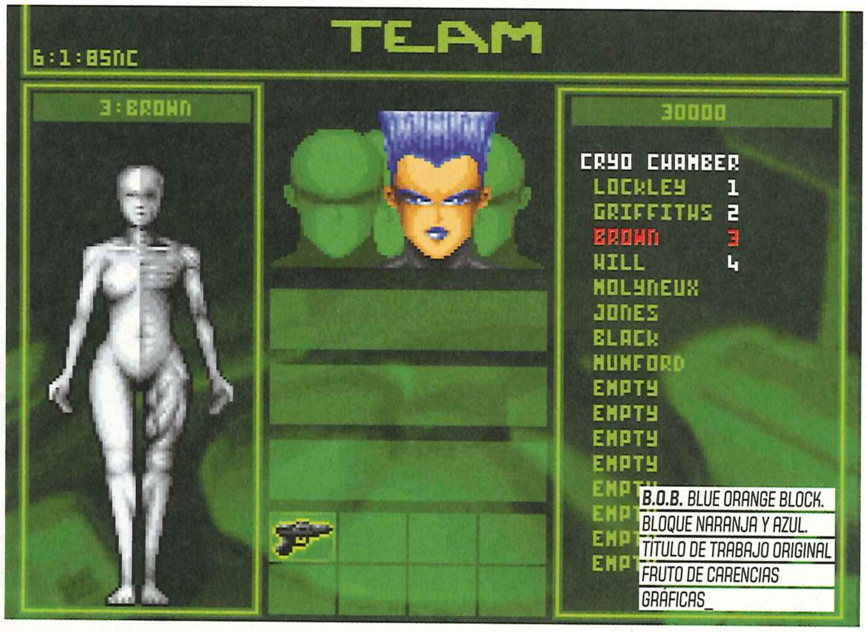
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
9,2	8,7	8,9	7,8	9,1

_MR WINTERS

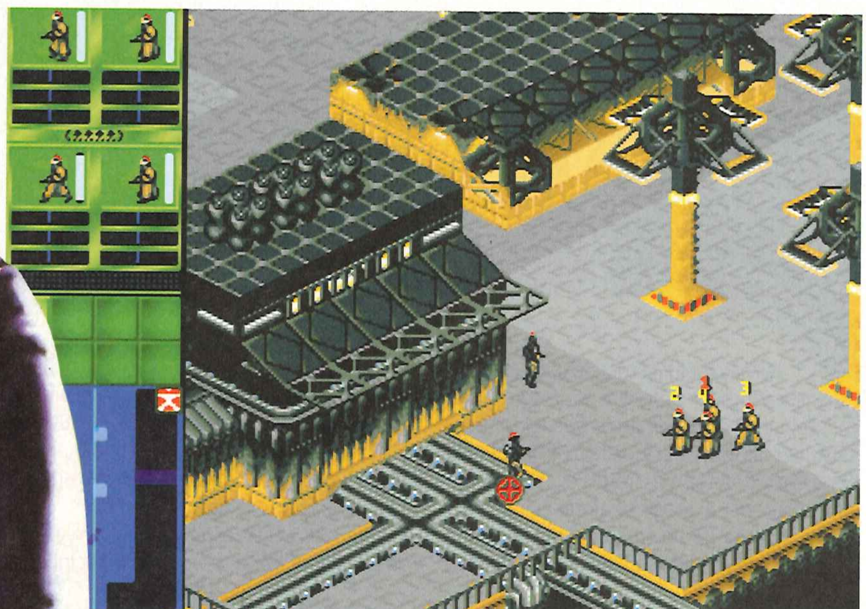
SYNDICATE

OBRA DE ARTE DE VIOLENCIA CYBERPUNK DE LA MANO DEL MEJOR PETER MOLYNEUX. NUNCA EL FUTURO FUE TAN SINIESTRO... NI TAN DIVERTIDO.





B.O.B. BLUE ORANGE BLOCK. BLOQUE NARANJA Y AZUL. TÍTULO DE TRABAJO ORIGINAL FRUTO DE CARENCIAS GRÁFICAS_



El agente operativo conocido como Número 2 cruzó el entramado de pasarelas metálicas hasta llegar a la azotea desde la que se dominaba la plaza donde se produciría el atentado. Desde allí podía ver, aparcada, la ambulancia de levitación magnética que su compañera, la agente número 3, había robado y equipado con un potente explosivo plástico. Las puertas del edificio-objetivo se abrieron y el intercomunicador de Número 2 zumbó: el ejecutivo de la compañía al cargo de la operación le ordenaba, desde su emplazamiento a bordo de una nave orbital, pasar a la fase final.

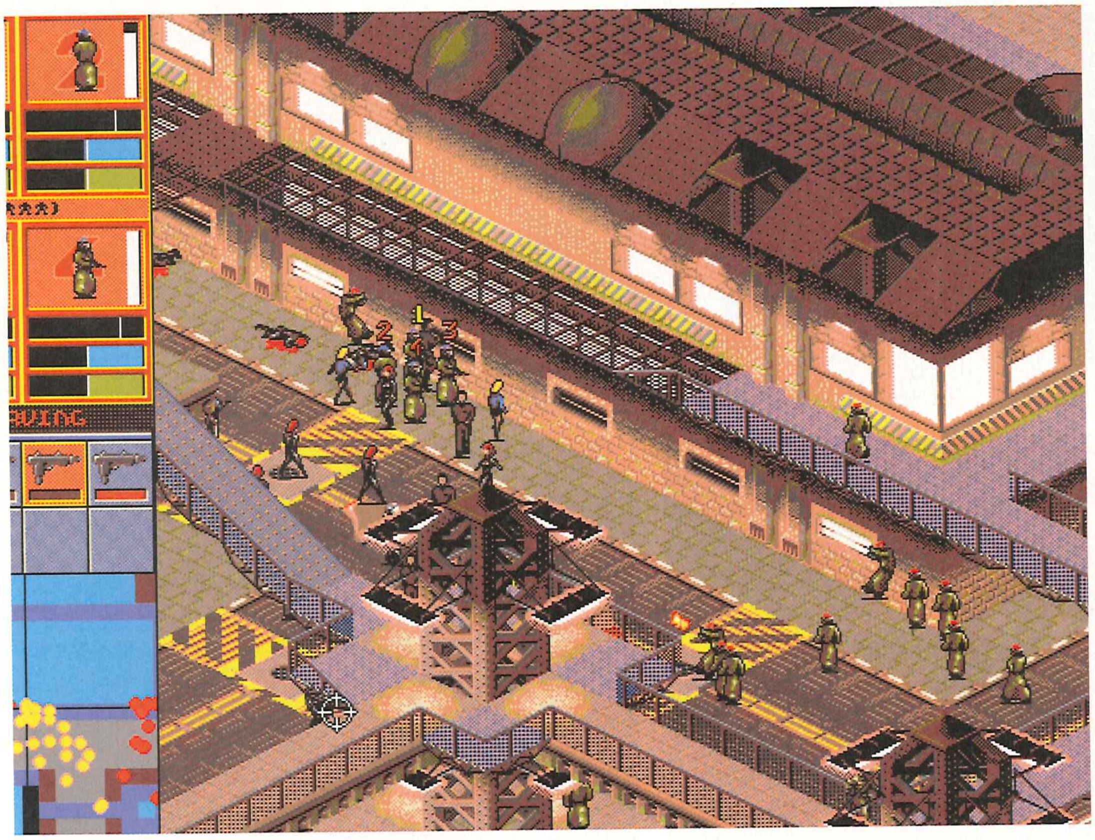
Número 2 entreabrió su guardapolvos de cuero negro y extrajo la ametralladora pesada tipo Gatling que hasta entonces había ocultado a la omnipresente policía de la ciudad. Disparó al máximo los mecanismos de liberación de adrenalina, percepción y reflejos de su chip cerebral. El triple chute químico le produjo un agradable cosquilleo. Un hombre asiático de corta estatura salió del edificio-objetivo acompañado por dos agentes de la corporación Tao que inmediatamente percibieron el brillo metálico del arma de Número 2, a trescientos metros, sobre la azotea. Demasiado lentos. Número 2, con sus reflejos y puntería potenciados al máximo por efecto de la droga, disparó dos cortas ráfagas con la ametralladora ➲

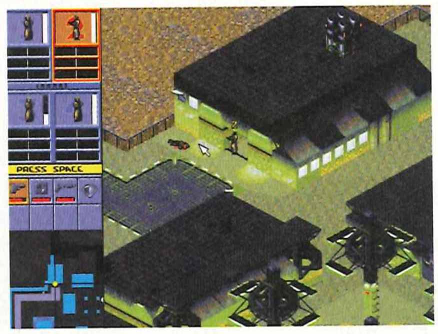
DOS, MAC, AMIGA, MEGADRIVE, SNES, 3DO, JAGUAR, ARCHIMEDES



_GÉNERO **MASACRE URBANA CYBERPUNK**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **BULLFROG**
_DESARROLLADOR **BULLFROG (DISUELTO)**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS (DESCATALOGADO)**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS**
_WEB **SYNDICATE.LUBIE.ORG (NO OFICIAL)**

MASACRE URBANA El uso de drogas y la posibilidad de cometer toda clase de tropelías y matanzas con la población civil, ante las que el juego mantenía una completa indiferencia moral, enmarcan un juego de contenido adulto.

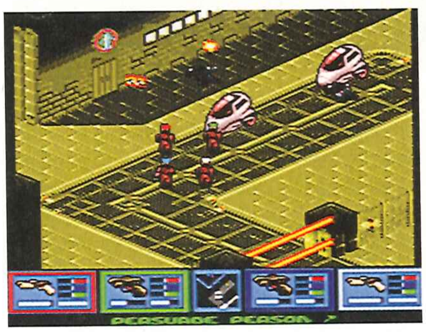


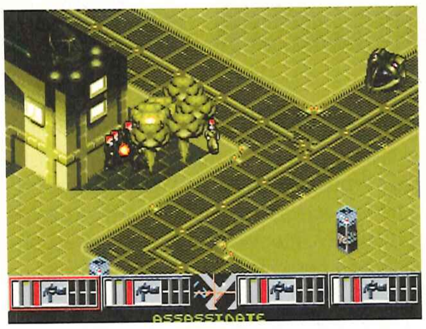


RUSSEL SHAW, COMPOSITOR Efectos de sonido digitalizados y una partitura dinámica de percusión electrónica y líneas de sintetizador, la perfecta banda sonora para una epopeya bélica cyberpunk.



ABORTADO Este boceto de arte conceptual del ilustrador Mike Man pertenece al proyecto de EA de un remake de Syndicate para PlayStation 2, que nunca vio la luz.







pesada, convirtiendo al hombre y a los dos cyborgs en pulpa rosada. Sus piernas cibernéticas lo impulsaron hacia la calle. Número 3 le esperaba junto a un vehículo policial robado, disparando su láser de largo alcance contra los policías que comenzaban a aproximarse a la zona. A bordo del vehículo emprendieron la huída hacia la puerta Sur. El vehículo enemigo, repleto de agentes de Tao, apareció exactamente por donde esperaban: adquirir aquellos informes había merecido la pena. La explosión de la ambulancia borró al vehículo enemigo del *scanner* de Número 2 y punteó la pantalla de pequeños círculos que indicaban transeúntes abatidos por la onda de choque. Veinticinco bajas civiles, cero bajas amigas, objetivo cumplido con bajo coste operativo. El ejecutivo estaría satisfecho. Número 2 se había ganado un implante de un par de ojos.

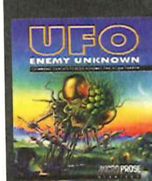
Juego libre y «miniguns»

La capacidad de un juego no narrativo para generar historias como la anterior en la mente del jugador únicamente puede deberse a una perfección formal y mecánica y a un exquisito trabajo de ambientación. ***Syndicate*** consiguió, en el año 1993, dibujar sobre un lienzo de exquisita factura técnica las líneas- guía que, casi una década más tarde, eclosionarían en términos como «jugabilidad emergente» y «juego libre», o «sandbox», que articulan verdaderas glosas periodísticas sobre títulos supuestamente revolucionarios como *Grand Theft Auto*. Concebido como una mezcla de acción, estrategia empresarial y táctica de combate, ***Syndicate*** nació bajo el paraguas de oro de la compañía inglesa **Bullfrog Productions**, el estudio cofundado por **Peter Molyneux**, que aquí ejerció como productor jefe. Eran años de rabiosa creatividad en la mente de **Molyneux**, quien ya había revolucionado la industria con los juegos de simulación cuasiteológica *Populous* (1989) o *Powermonger* (1992), y que sólo un año después de dar a luz a ***Syndicate*** comercializaría títulos como *Magic Carpet*, que sorprendió en su día por sus descomunales entornos abiertos en 3D, o *Theme Park*, primero de una exitosa serie ➲

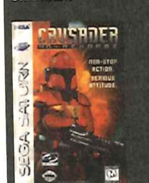
100°



SYNDICATE

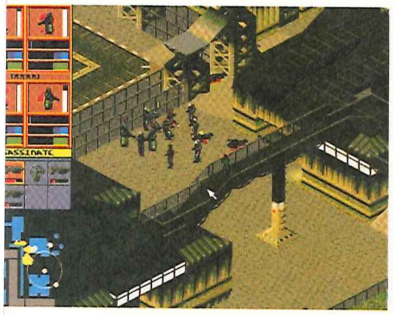


UFO: ENEMY UNKNOWN

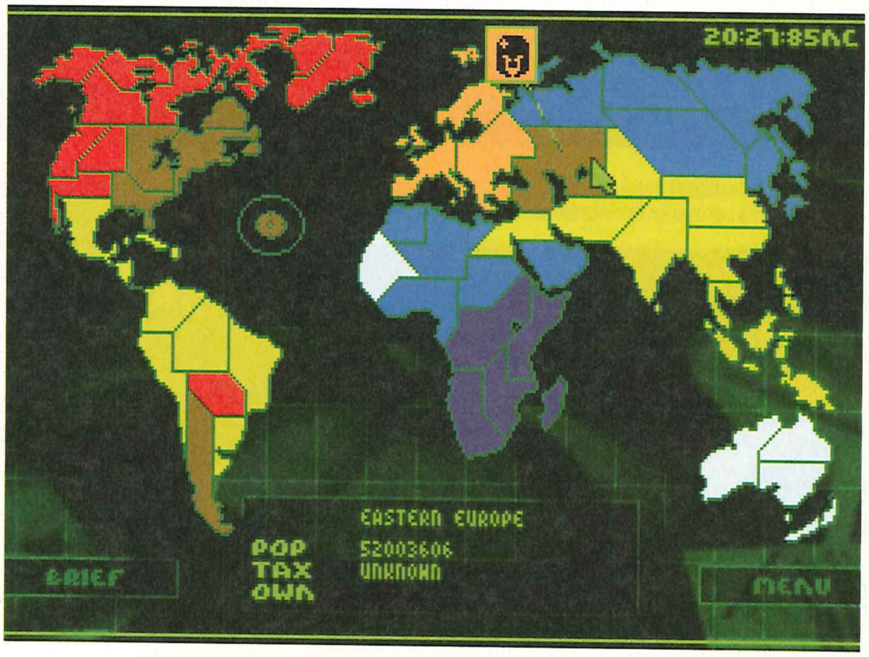


CRUSADER - NO REMORSE

0°



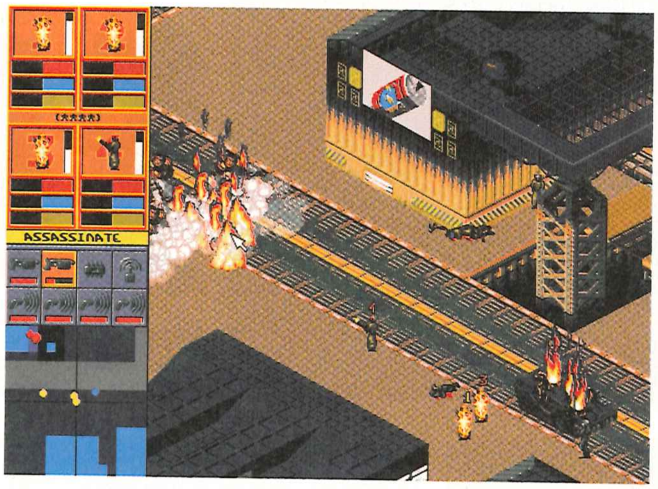


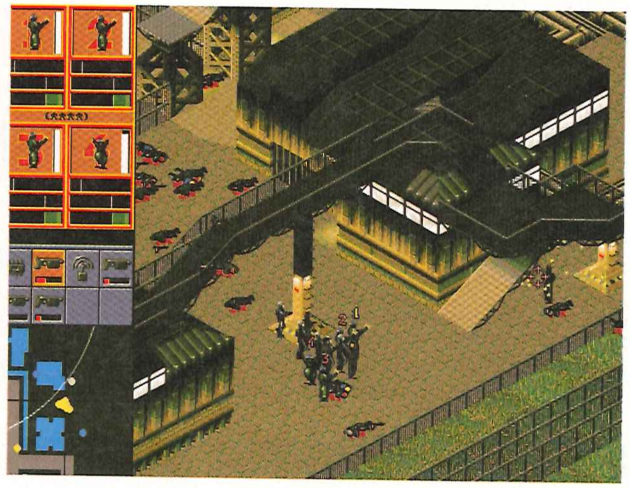




ELIGE TU ARMA ¿REALIZAR OPERACIONES LIMPIAS, QUIRÚRJICAS, O ARRASAR CON TODO A GOLPE DE LANZAMISILES?

VIOLENCIA TOTAL Las masacres y destrucción de vehículos y edificios tenían efectos persistentes sobre el escenario. Los muertos no desaparecían, lo que resulta escalofriantemente realista y morboso.







de títulos enfocados a la simulación empresarial.

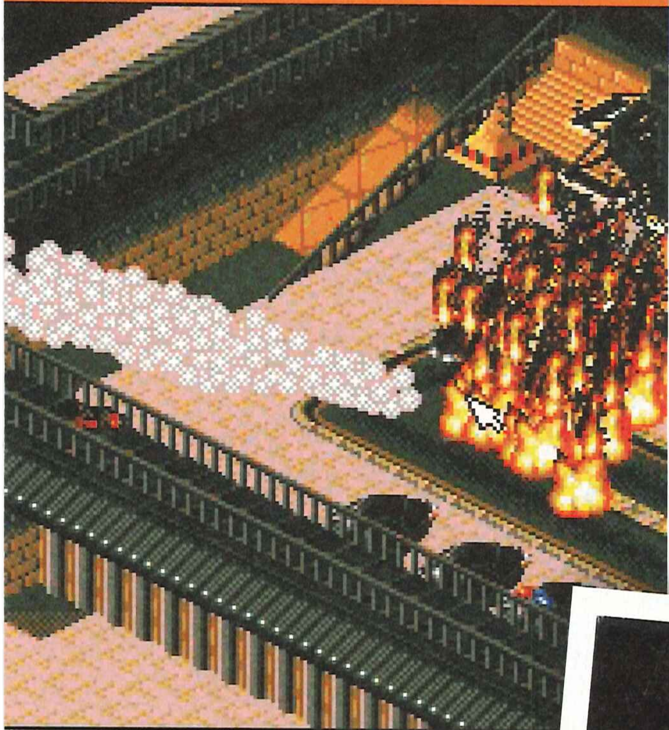
Con un tiempo de desarrollo de casi tres años, ***Syndicate*** se originó, como nos contó **Molyneux** en persona recientemente, a partir de una historia, algo poco habitual en la industria. En un futuro distópico de globalización y control de la población, una tecnología, el CHIP, permite alterar la percepción y el estado de ánimo de toda la población. En palabras de **Molyneux**, «*un futuro en el que nadie querría cambiar el mundo porque puede, simplemente, cambiar su percepción del mundo*». Enfrentadas por el control de dicha tecnología se encuentran las corporaciones, para una de las cuales trabaja el jugador, encarnado en un anónimo joven ejecutivo que deberá expandir y gestionar los territorios de la compañía. Así, encontramos en ***Syndicate*** elementos de estrategia económica, con la posibilidad de ajustar los impuestos de nuestras zonas de influencia (que se rebelarán si las exprimimos demasiado) y el presupuesto asignado a la adquisición e investigación de armas, equipo y mejoras cibernéticas para nuestros agentes operativos: hasta cuatro agentes formarán parte de los comandos que dirigiremos sobre el campo de batalla urbano en lo que constituye la base del juego, una mezcla de acción y táctica con la que defenderemos, a sangre y fuego, los intereses de nuestra correspondiente corporación.

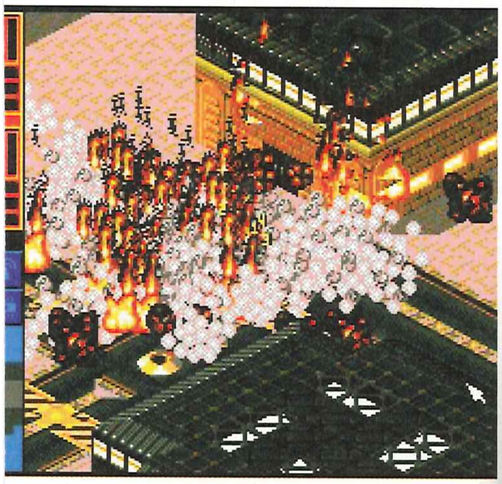
La pesadilla de William Gibson

Así, ***Syndicate*** ofrece algo más de treinta misiones de asesinato, infiltración, escolta y reclutamiento, sobre diferentes escenarios urbanos plasmados con una perspectiva isométrica exquisita: ciudades muy detalladas a una resolución sorprendente en su momento, con una visión arquitectónica futurista y desoladora. Urbes amuralladas de alta tecnología y control policial, surcadas por pasos y niveles elevados (como en las neociudades de *Akira* y *Metropolis*) y monoraíles magnéticos.

La perspectiva isométrica, con sus limitaciones, permite crear un mundo sólido y de apariencia realista que recorrerán los agentes del jugador. Una ciudad viva en miniatura, poblada por ciudadanos que realizan sus quehaceres ajenos a la guerra entre corporaciones y que cruzan la calle, conducen coches o, simplemente, pasean, y que serán inevitables bajas civiles de nuestras guerras corporativas. La sensación de ciudad viva, en la que es posible entrar en los edificios y robar vehículos, es, tres años antes del primerísimo *Grand Theft Auto*, uno de los mayores logros de **Syndicate**, debiéndose el mérito de crear un entorno vivo a su programador principal, **Sean Cooper**.

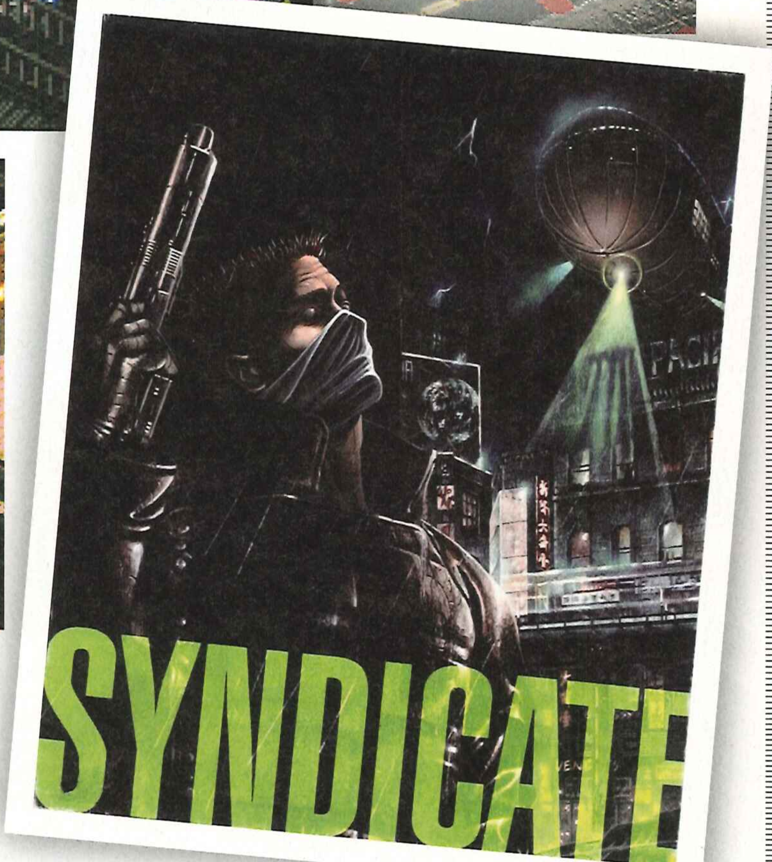
Sobre este escenario, nuestro equipo, que previamente habremos equipado con armas, bombas e implantes cibernéticos que dependerán, a su vez, de nuestra pericia como administradores, se enfrentará a los agentes enemigos y a la policía del lugar, que tratará de restablecer el orden tan pronto saquemos un arma de los característicos guardapolvos que visten los miembros de nuestro particular «sindicato». El juego originalmente sólo permitía manejar a un agente, pero **Molyneux** pronto vio el potencial táctico de dirigir a un equipo de cuatro. Un ingenioso sistema de drogas, que imita de manera tan simple como eficaz el fenómeno de la tolerancia bioquímica, permite potenciar la velocidad, reflejos e inteligencia artificial de nuestros hombres, que a su vez dependerán de la calidad de sus implantes





SYNDICATE WARS Tres años después del original esta continuación, que llegó a PlayStation, utilizaba un completo motor 3D... feo, como era de esperar, pero que conservaba intacta la jugabilidad.





cibernéticos: unos brazos nuevos permitirán transportar armas más pesadas, unas piernas de metal correr más rápido, ojos cibernéticos y anfetaminas para aumentar la puntería y un cerebro electrónico que hará que nuestros «hombres» reaccionen solos ante el peligro, disparen, e incluso huyan.

La variedad de situaciones tácticas (ataques frontales, flanqueos, unos agentes cubriendo a otros, uso de bombas-trampa, robo de vehículos para escapar) potencian la rejugabilidad y ofrecen esa libertad total de acción con la que **Molyneux** parece haber soñado sin descanso desde sus inicios como diseñador de videojuegos, y que todavía sigue articulando en sus proyectos recientes. Puede que con el humilde ***Syndicate*** lo lograra a un nivel que nunca repetiría.

¿SYNDICATE 2010?

Posiblemente, es uno de los títulos clásicos de **Bullfrog** con mayor potencial para un *remake* en una plataforma moderna con funciones *on-line* multijugador. La posibilidad entusiasma tanto a los fans como al propio **Molyneux**, si bien la pertenencia de la licencia a **Electronic Arts**, que en su día compró y liquidó **Bullfrog**, complica las cosas.

UNA CIUDAD VIVA EN MINIATURA, POBLADA POR CIUDADANOS AJENOS A LA GUERRA ENTRE CORPORACIONES

RAZONES DE 10

1 URBANISMO FUTURO
Tonos oscuros, videovigilancia, publicidad por doquier, pasarelas, monorailes... la perfecta cyber-ciudad.

2. VEHÍCULOS
Robarlos para escapar, volar en pedazos el monoraíl lleno de gente... placeres de dioses-cyborg.

3 BANDA SONORA
Escalofriante, fría, agobiante. Aumentaba de ritmo en los momentos de violencia.

4 MINIMAPA
De perfecta simplicidad icónica. Funcionalidad absoluta y elegante.

5 PERSUADERTRON
Su capacidad persuasiva permitía hacernos con un escudo de carne... de viandantes enajenados.

6 INVESTIGACIÓN
Investigar distintas ramas armamentísticas (pesadas, asalto, equipo...) daba pie a tácticas diferentes y variadas. Eliges tú.

7 IPA
Inteligencia, Percepción, Adrenalina. Una simple barra ajustable regula el efecto de estas drogas potenciadoras de combate, e imita el fenómeno de la adicción.

8 MINIGUN
El descubrimiento de la ametralladora pesada, una verdadera «impaciente», nos abría las puertas a una nueva dimensión de caos y destrucción urbana.

9 FASE FINAL
A bordo de una estación de investigación en el Atlántico Norte. Espectacular ubicación y dificultad absurda. Nunca olvidaré esas torres con lanzamisiles.

10 EXPANSIÓN
American Revolt ofreció, el mismo año, 21 misiones más de elevadísima dificultad.

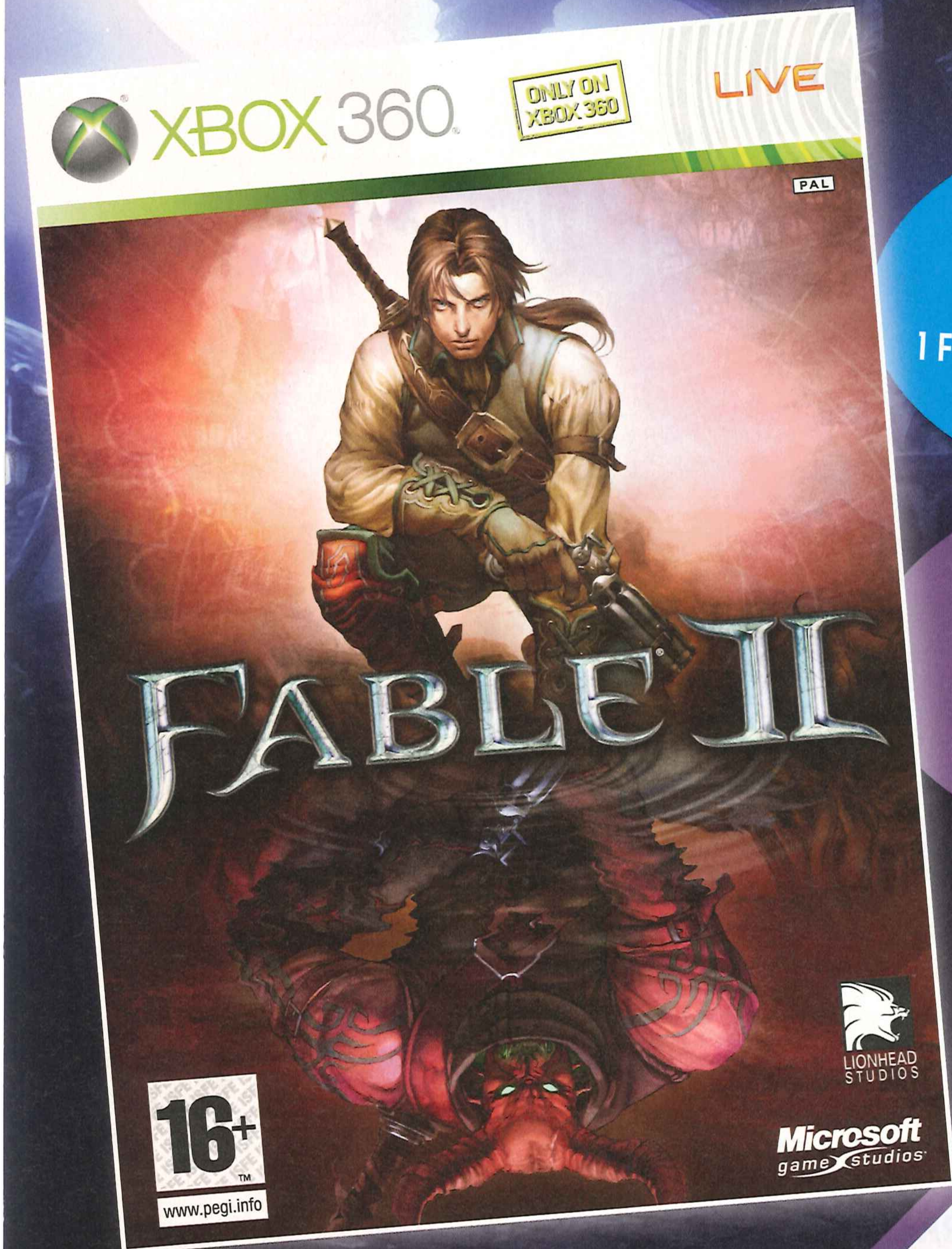
CONCLUYENDO

Un acabado técnico espectacular en su momento, más que atractivo hoy día, para un juego terriblemente adictivo, inmoral y violento, lleno de buenas ideas. Si un título merece un remake, es éste.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	DOS / MAC	GLOBAL
9,5	9,6	9,5	9,4		10

FABLE II

MICROSOFT Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE ADENTRARTE EN EL FANTÁSTICO MUNDO DE FABLE II. SI QUIERES OPTAR A UNO DE LOS 20 PREMIOS QUE SORTEAMOS, TAN SÓLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA A LA PREGUNTA QUE TE FORMULAMOS ANTES DEL 31 DE OCTUBRE DE 2008.



¡PRIMER PREMIO!

10 LOTES

1 FABLE II + 1 CÓDIGO PARA DESCARGAR FABLE II PUB GAMES

¡SEGUNDO PREMIO!

10 LOTES

1 CÓDIGO PARA DESCARGAR FABLE II PUB GAMES

¿Cómo se llama el creador de Fable?

A) Will Wright

B) Alexey Pajitnov

C) Peter Molyneux

Xtreme · XBOX 360 · LIVE

CONCURSO FABLE II

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra fablesj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: fablesj A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de octubre de 2008.

Retro

Nº21
OCTUBRE 2008

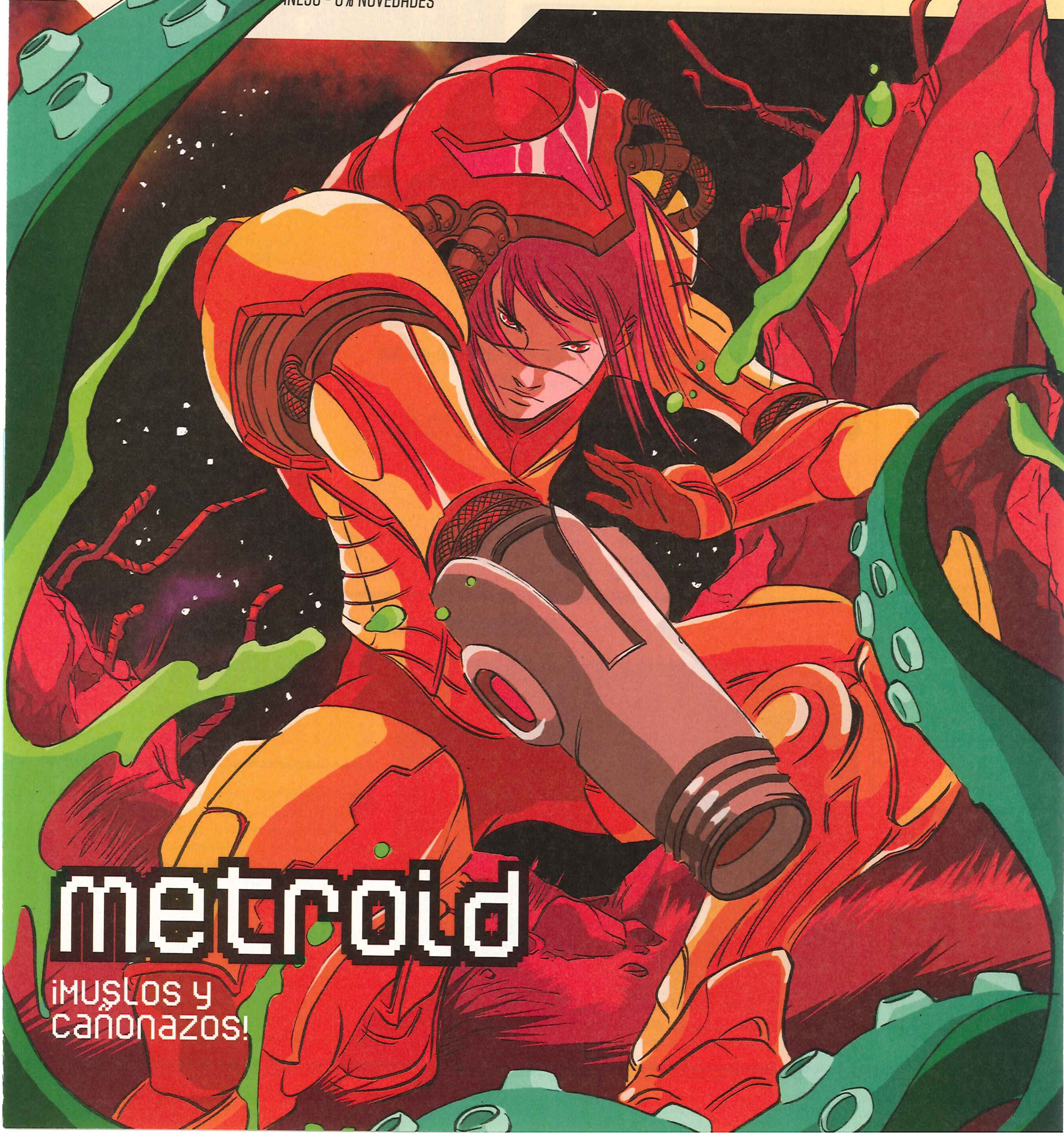
...NEJO - 0% NOVEDADES

VEHÍCULOS LOQUÍSIMOS

GHOSTS'N GOBLINS

THE EIDO...ON

JAMES BOND I...OTO



metroid

¡MUSLOS Y CAÑONAZOS!

Retro xtreme

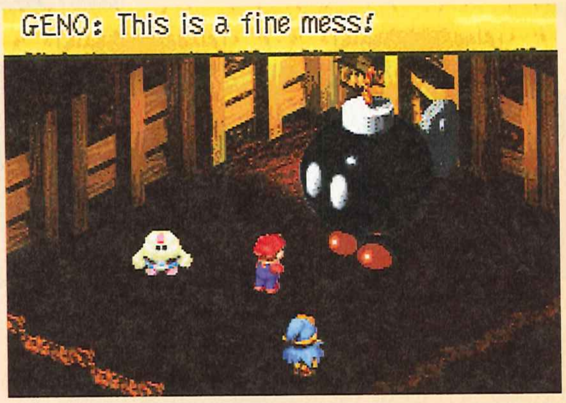
NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

El acontecimiento Retro del mes no está dentro de nuestro suplemento sobre el tema, claro, sino en la sección de análisis de este número: ***Megaman 9*** es, en cierto sentido, un fenómeno aislado y absolutamente inexplicable, una idea de bombero que ha logrado lo imposible. Generar corrientes de opinión a favor y en contra... dentro de la propia escena de aficionados a los juegos clásicos. Si es el mayor robo del siglo o el homenaje definitivo a según qué diseños y qué *gameplay* de los viejos tiempos es algo que tendréis que decidir vosotros. Porque aquí, en **Xtreme**, no nos terminamos de poner de acuerdo. Una vez más.

_ILUSTRACIÓN POR EMMA RÍOS







AU CONTRAIRE!!! La recuperación de lo más destacado del catálogo de SNES, especialmente de joyas inéditas como esta, es una excelente, magnífica noticia.

SUPER MARIO RPG, AL FIN

El celebrado RPG protagonizado por Mario se ha hecho esperar la friolera de doce años

Por fortuna, aquella afirmación que decía que la **Virtual Console** sólo recibiría juegos que aparecieron en cada zona (principalmente refiriéndose a Europa, Japón, y Norte América) ha resultado ser falsa. Ocurrió con el excelente *Sin & Punishment* de **Treasure**, juego de **Nintendo 64** inédito fuera de Japón, y ahora ha ocurrido con uno de los grandes ausentes en Europa, el mítico ***Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars***. Desarrollado por **Square** en exclusiva para **Super Nintendo**, el juego vio la luz únicamente en Japón y Estados Unidos en 1996, y en Europa se convirtió en el gran ausente de la despedida de **SNES** del mercado a pesar de haber protagonizado algún que otro reportaje en la prensa local de la época. Recientemente ha sido lanzado en Europa para **Virtual Console**, lo cuál permite comprobar de primera mano a todos los usuarios de **Wii** las bondades de un RPG que, si bien no alcanza las cotas de complejidad de sus coetáneos, desarrollados por la propia **Square** para la misma consola, sí que resulta un juego simpático y entretenido. ***Super Mario RPG*** supone una versión ligera aunque satisfactoria de los RPGs de **Square**, desarrollándose en el colorido mundo habitado por **Mario** y compañía, perfectamente trasladado a una perspectiva isométrica con un apartado técnico soberbio (no en vano era uno de los escasísimos títulos que llegaron a usar el chip **SA-1**). Por apenas 800 puntos ha llegado el momento de comprobar el buen hacer de **Square**, mezclando elementos de *Chrono Trigger* y *Final Fantasy VI* junto a la acción propia de Mario. ¿Será cierto el rumor que habla de una secuela para **DS**? **_Chaiko**

REMAKE DEL MES



LOS CAMINOS DEL SEÑOR SON MISTERIOSOS... No es que resulte especialmente sorprendente: una vez pulsas Start, sabes que te enfrentarás a enemigos sin parar, sin más. Y sin embargo, divierte.

HIGHWAY PURSUIT

www.adamdawes.com/windows/win_hpursuit.html

A veces lo destacable no es la capacidad de replicar un juego preexistente, sino el hecho de tomar su legado y crear algo nuevo y superior. ***Highway Pursuit*** no llega como *remake* directo de algún título clásico, sino más bien como juego gratuito creado partiendo de cero pero tomando como inspiración clásicos como *Spy Hunter* o *Speed Rumbler*. Haciendo suyos los elementos de conducción extrema y acción desaforada, ***Highway Pursuit*** es una verdadera *delicatessen* arcade que permite el uso del teclado, *joysticks* e incluso volantes, y efectos de sonido tridimensionales para los más sibaritas. Al sorprendente aspecto técnico se une un diseño muy mimado de escenarios, armas alocadas, una buena variedad de enemigos, e incluso efectos meteorológicos. El legado de los clásicos vive en este *no-remake*... **_Chaiko**

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

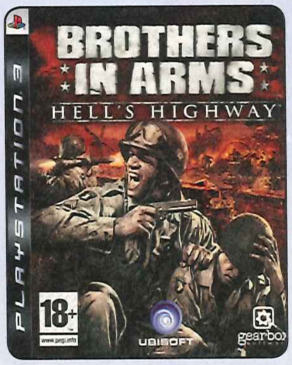
Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

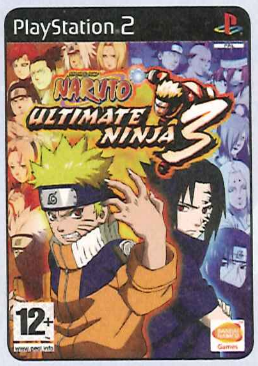
PS3



PVP RECOMENDADO 69,95 €

SÓLO PARA xtreme **64,95 €**

PS2



PVP RECOMENDADO 49,95 €

SÓLO PARA xtreme **44,95 €**

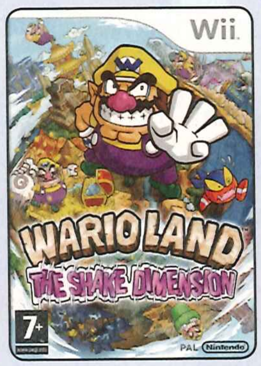
PSP



PVP RECOMENDADO 39,95 €

SÓLO PARA xtreme **34,95 €**

WII



PVP RECOMENDADO 49,95 €

SÓLO PARA xtreme **44,95 €**

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 69,95 €

SÓLO PARA xtreme **64,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY — ☐ AÑADIR AL PEDIDO

NARUTO ULTIMATE NINJA 3 — ☐ AÑADIR AL PEDIDO

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA — ☐ AÑADIR AL PEDIDO

WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION — ☐ AÑADIR AL PEDIDO

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA — ☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

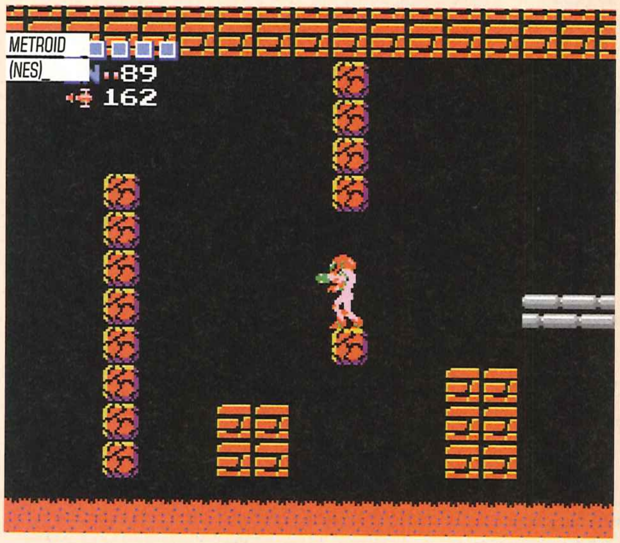
POBLACIÓN ____ CIUDAD ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ EMAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2008

SuperJuegos xtreme GAME CENTRO MAIL







metroid

Una vez cada cierto tiempo aparece una obra cuya visión de futuro y ejecución no dejan resquicio a la duda: hay que ponerse en pie y aplaudir. Eso es lo que consiguió Metroid.

_CHAIKO



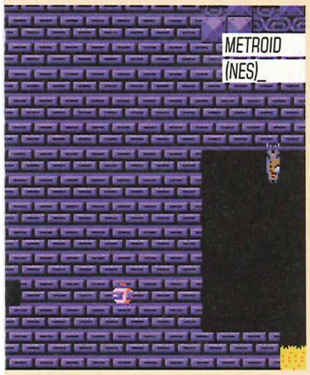
En 1986 las aventuras de acción no eran un género especialmente explotado, pues resultaba más rentable y llamativo crear juegos de acción de varios tipos que intentar añadirle un componente cerebral a las plataformas y los tiroteos. ***Metroid*** tal vez no fuese el primero en su género, pero sí resultó ser el juego que impulsó una nueva concepción del género. Aunque no se haya granjeado tantas filias (y fobias) como Mario, Samus es sin duda uno de los personajes icónicos de **Nintendo** y la historia del videojuego, y no por estar ligado a una mastodóntica campaña de *marketing*, sino por protagonizar uno de los videojuegos más avanzados y mejor ejecutados de su época.

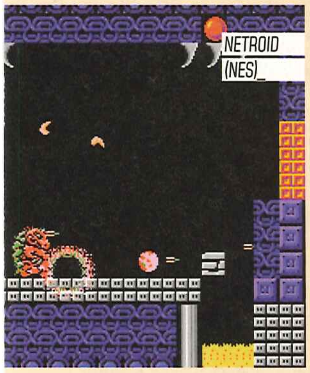
Lo primero que llama la atención en ***Metroid*** (**NES**, 1986) es su estilo de juego no lineal. El título se desarrolla en un planeta entero, y el movimiento a través de él depende del jugador, aunque con las limitaciones lógicas en cuanto a progreso, y es que antes de poder acceder al tramo final del juego hay que derrotar a dos *final bosses* esparcidos por el mapa, además de que la exploración al detalle de cada mapa es obligatoria y para acceder a cada rincón hay que obtener ítems concretos. Eso puede hacer cuestionar un poco la libertad de acción en ***Metroid***, pero lo cierto es que está a años luz de cualquier otro juego de la época en lo que a libertad e interacción con el mundo se refiere.

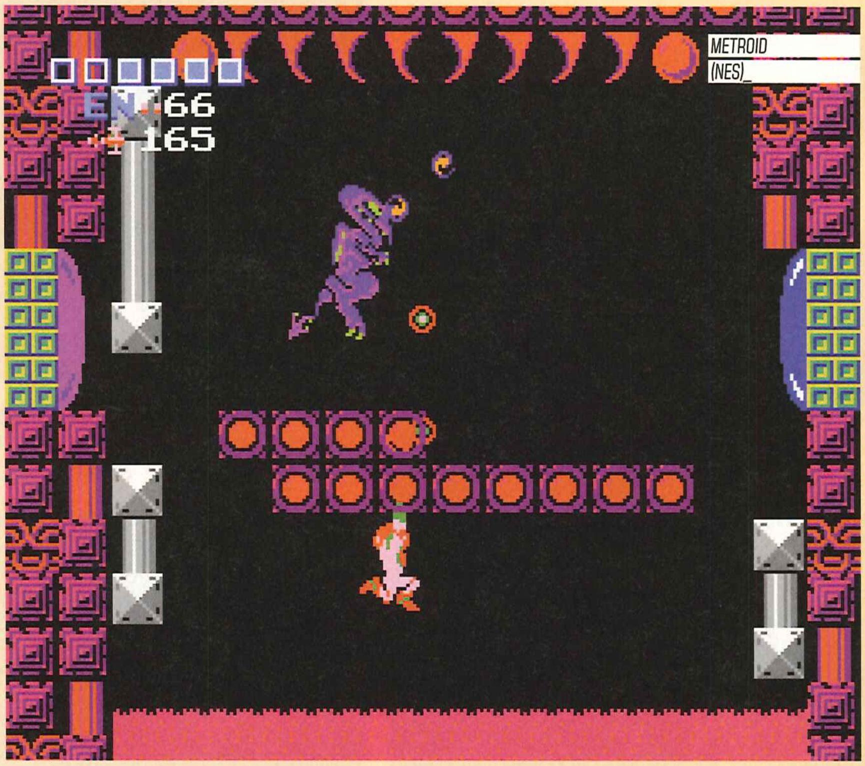
Esta idea, que obviamente fue refinada y expandida a lo largo de la saga, sirvió como inspiración para algunos de los juegos de *Castlevania* o *Shadow of the Beast*, por nombrar algunos. Al factor puramente aventurero y cerebral de explorar los escenarios y volver atrás para encontrar nuevos ítems se une un clarísimo componente de acción y plataformas. A pesar de las buenas críticas, el juego vendió menos de lo esperado en Japón, y eso provocó un cambio sustancial de cara a la versión occidental: el sistema de guardado de la versión japonesa (desarrollada para el ignoto **Famicom Disk System**) fue desechado en occidente, y sustituido por el más barato y tradicional sistema de *passwords*, ya que en países occidentales no llegó a lanzarse el sistema, y la inclusión de una memoria de guardado en el cartucho (como sí incluía *Zelda*, por ejemplo) resultaba cara para las previsiones de ventas de **Nintendo**. Es el único juego de la saga sin un sistema de guardado apropiado, pero no es algo que realmente haga peligrar el equilibrio del conjunto.

Pero no todo es positivo en ***Metroid***: el control de Samus, especialmente en lo que se refiere a la hora de dar saltos complicados, es un tanto caprichoso. Un mal menor en un título en el que la maravilla técnica es la norma, desde unos gráficos sorprendentes para su época -claramente inspirados en la saga *Alien*- y la plataforma para la

Asegúrate de tener los ítems necesarios para continuar... que no sea un juego lineal no significa que no tenga reglas

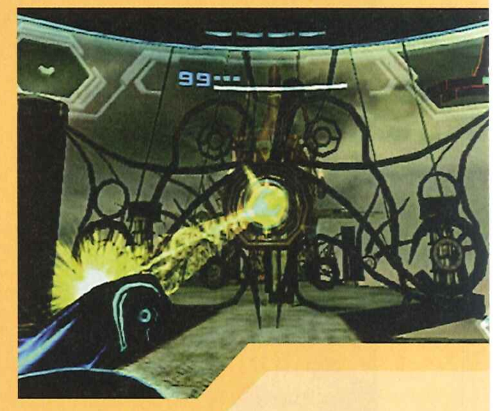




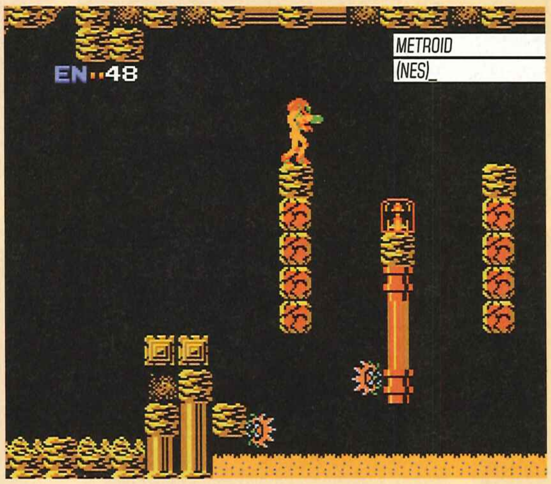


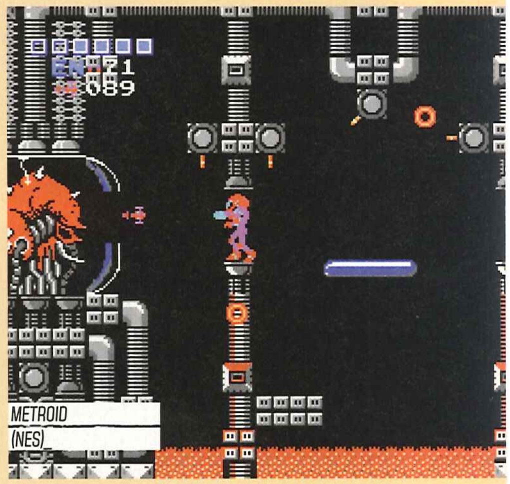
SAMUS TRIDIMENSIONAL

Samus ha gozado paralelamente de gran popularidad en el último lustro gracias a la excelente saga *Metroid Prime*, cuyas dos primeras entregas (*Metroid Prime* y *M. Prime 2: Echoes*) aparecieron en GameCube en 2003 y 2004 respectivamente. En 2006 llegaría *M. Prime: Hunters* para DS mientras que *M. Prime 3: Corruption* aterrizó en Wii en 2007.











que se desarrolló, hasta un cuidadísimo sonido con una de las bandas sonoras más escalofriantes que se haya escuchado en un videojuego. Sin embargo, la mayor sorpresa del juego llega al final de la aventura, cuando el jugador descubre que el personaje que ha estado controlando, oculto todo el tiempo por una armadura, es una mujer en lugar del héroe prototípico, anticipándose en varios años a la fiebre por Lara Croft y distanciándose del resto de juegos de acción y aventura de la época. A todos los efectos, ***Metroid*** supone una gran zancada hacia adelante en la historia del videojuego, un título que no sólo buscaba ser rentable, sino que tuvo el progreso en mente desde la primera línea de código.

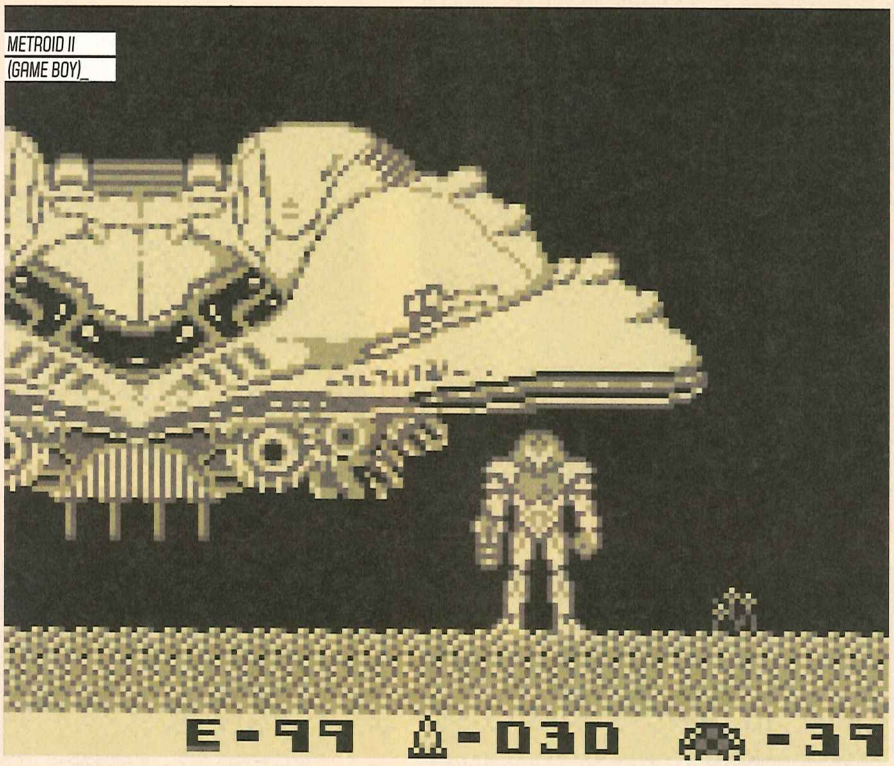
Dos esperados regresos

Con el cúmulo de aciertos y el enorme reconocimiento mundial que tuvo ***Metroid***, resulta un tanto extraño que **Nintendo** no retomase el personaje hasta seis años después, cuando lanzó ***Metroid II: Return of Samus*** en 1992. Sería inconcebible hoy día, siendo testigos de un mercado que crea y quema protagonistas en cuestión de meses. Por si el olvido al que había sometido el personaje no era bastante ofensa, esta secuela se produjo para una portátil, **GameBoy**, y no conoció una versión para **NES** o la pujante por aquel entonces **SNES**. **Nintendo** quería dar impulso a su consola portátil, y ***Metroid II*** podía suponer el empujón necesario. Dejando a un lado el aspecto comercial que motivó su nacimiento, ***Metroid II*** es un buen juego por derecho propio. Al estar concebido para una portátil, la premisa básica es la de simplificar un tanto las cosas, por lo que el juego resulta algo más lineal que su antecesor, reduciendo así el tiempo de juego (y de rebote aumentando su rejugabilidad). En lugar de centrar la mecánica de juego en la recolección de ítems en cierto orden (un elemento esencial del original, que en cualquier caso en esta secuela sigue estando presente aunque se suavice su importancia), Samus debe destruir una serie de Metroids repartidos por el mapa con la ayuda de un detector para poder avanzar y alcanzar la zona final del juego. Reafirmándose en esa búsqueda de inmediatez, en ***Metroid II*** Samus ya cuenta con los ítems básicos al comenzar la aventura, en lugar de tener que llevar a cabo una búsqueda inicial. Además de contar con un buen número de los objetos de la anterior entrega, se añaden nuevos ítems

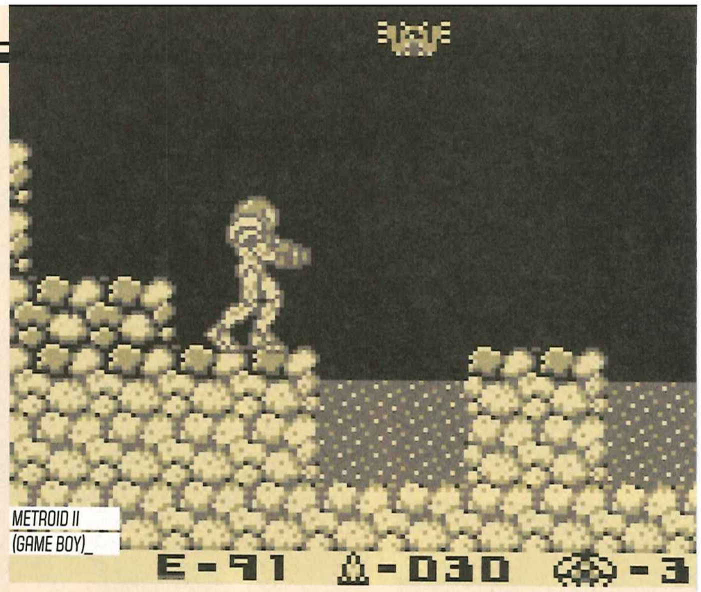
Samus Aran y los huevos Kinder: dos sorpresones encapsulados de los ochenta conservan intacto todo su atractivo

y armas que aumentan notablemente las posibilidades de exploración en el mapeado. Sin embargo, uno de los añadidos más importantes es el de un sistema de guardado, dejando atrás los arcaicos *passwords* del original, algo que permanecerá en siguientes entregas. El resultado final es uno de los mejores títulos jamás creados para **GameBoy**.

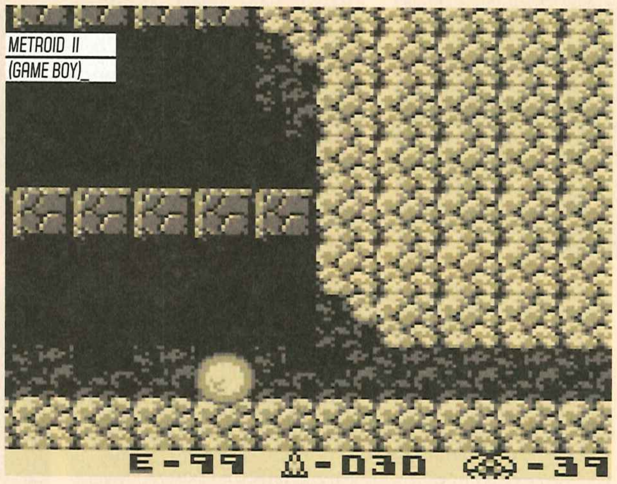
Mucho menos hubo que esperar para reencontrarse con Samus: en 1994 llega por la puerta grande ***Super Metroid*** a **Super Nintendo**, y no decepciona a nadie. En una época en la que los salones recreativos y las consolas caseras parecen estar dirigiendo la vista hacia los gráficos pre-renderizados y los polígonos texturados, **Nintendo** se atreve a retomar la propuesta decididamente bidiomensional, descaradamente basada en *sprites* del ***Metroid*** original y su secuela. Aunque los ➲



METROID II (GAME BOY)_



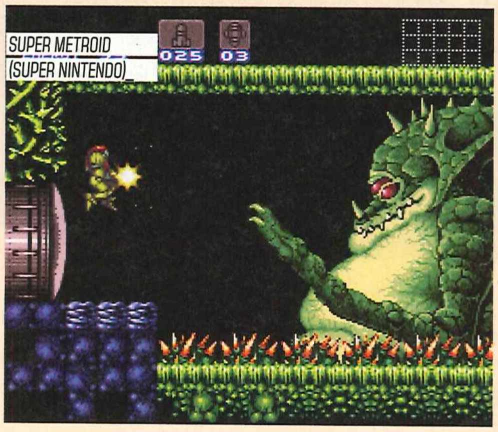
METROID II (GAME BOY)_



METROID II (GAME BOY)_



SUPER METROID (SUPER NINTENDO)_



SUPER METROID (SUPER NINTENDO)_



SUPER METROID (SUPER NINTENDO)_



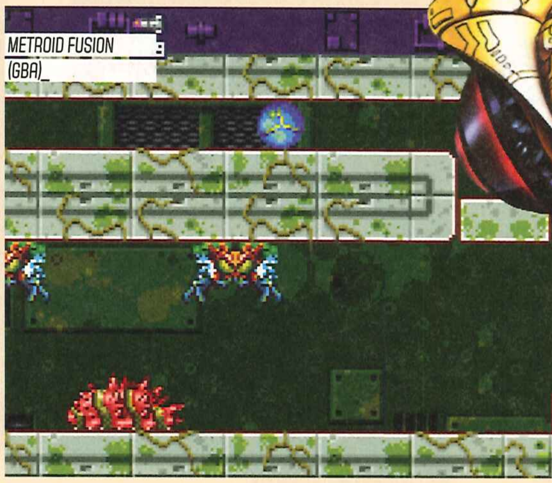
primeros compases del juego recuerdan al primer juego (no en vano se desarrolla en el mismo planeta), pronto se desmarca como juego original. En el aspecto meramente jugable, ***Super Metroid*** abunda en la propuesta no lineal del primer ***Metroid***: exploración y búsqueda de ítems y habilidades especiales en un orden más o menos lógico, aunque el jugador tenga capacidad de decisión hasta cierto punto. Plataformas, exploración, resolución de *puzzles* y enfrentamiento con *final bosses*, son señas de identidad de la saga que se reafirman en esta entrega. A partir de ahí se atreve a añadir nuevos movimientos a Samus, como la celebrada posibilidad de disparar mientras se retrocede, o incluir un menú de inventario desde el que gestionar el vasto catálogo de armamento y habilidades de Samus. Aquel que en 1994 no conociese todavía las excelencias de ***Metroid*** fue conquistado para siempre por ***Super Metroid***, uno de los mejores juegos jamás creados para cualquier plataforma.

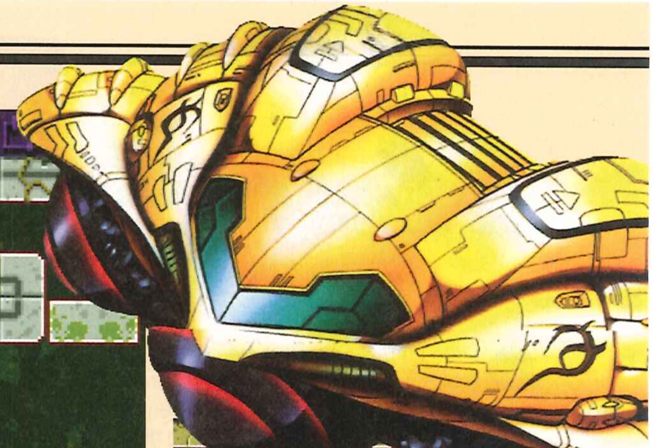
Revival

Habría que esperar hasta 2002 para reencontrarse con un ***Metroid*** en estado puro con la llegada de ***Metroid Fusion*** a **GBA**, lanzado en pleno *revival* de la saga gracias al inminente lanzamiento de ***Metroid Prime*** para **GameCube**, reinterpretación de la saga en tres dimensiones a modo de *first-person shooter*. El juego se presenta con la vitola de ser una secuela directa de ***Super Metroid***, y abunda

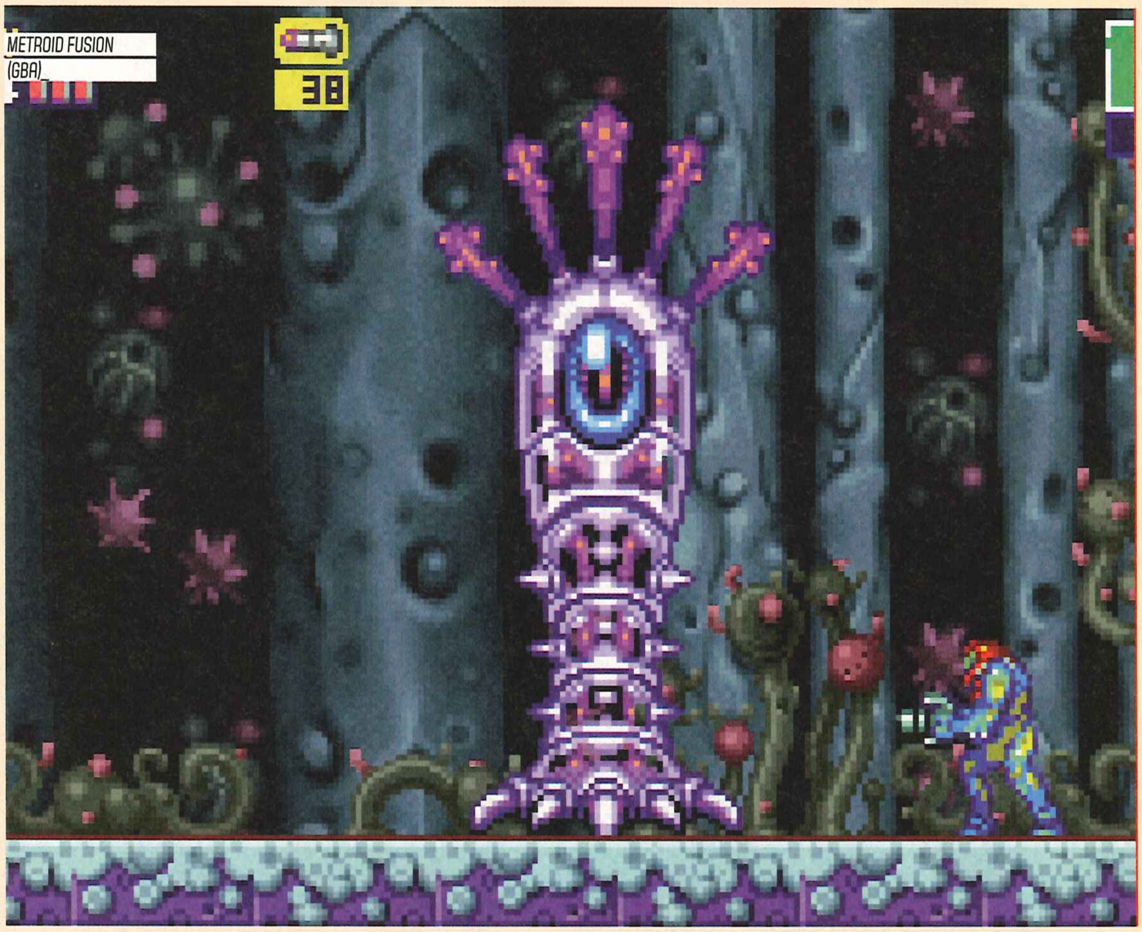
Super Metroid es una de las secuelas/resurrecciones más acertadas en la historia del videojuego











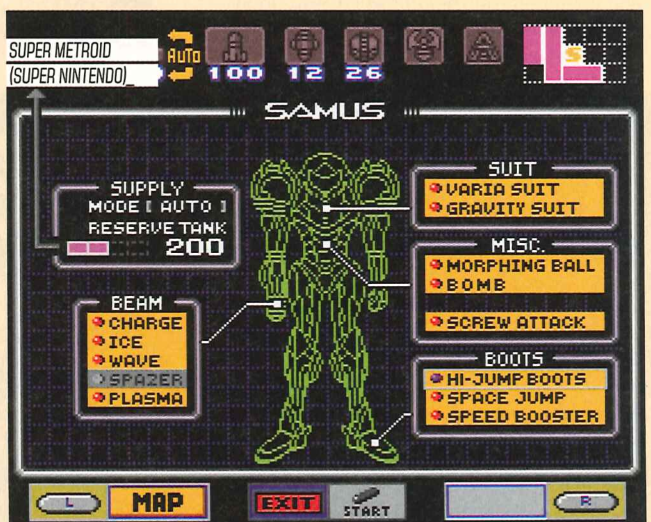




en el estilo audiovisual de éste, mejorándolo gracias a la mayor capacidad de **GBA**. El estilo de juego, sin embargo, está algo simplificado respecto a su hermano mayor, añadiendo algo de linealidad gracias a que se indica al jugador lo que debe hacer, eliminando así buena parte de la necesidad de explorar a fondo los escenarios. A pesar de ser un juego más centrado en la parte narrativa, el espíritu ***Metroid*** sigue vivo y se cuenta entre los mejores títulos lanzados para la portátil de **Nintendo**.

La última entrega clásica de ***Metroid*** se produce también para **GBA**. Con el título de ***Metroid: Zero Mission*** (2004) se lanza una suerte de *remake* actualizado de la primera entrega de la saga. El juego recrea el planeta del primer juego con cierta fidelidad, aunque se toma libertades a la hora de eliminar algo más si cabe la linealidad del juego, y añade un nuevo nivel. Los ítems y su utilidad siguen siendo cruciales para avanzar, sin embargo un cuidadoso estudio de cada escenario y un profundo conocimiento de los ítems permiten completar el juego habiendo recogido una ínfima parte de todos los posibles. A pesar de su carácter de *remake*, ***Metroid: Zero Mission*** es una excelente reinterpretación y puesta al día del clásico, y la última entrega tradicional de ***Metroid*** hasta la fecha.

Otras curiosidades que cuentan con la presencia como protagonista de Samus y su universo son ***Galactic Pinball***, una rareza desarrollada para **Virtual Boy** que, como la mayoría de títulos para el experimento de **Nintendo**, pasó sin pena ni gloria, y ***Metroid Prime Pinball***, para **DS**, un título más que correcto que aprovecha de forma peculiar la capacidad de Samus para convertirse en bola. Además están sus apariciones en la saga de guantazos para todos los públicos ***Super Smash Bros*** y sus cameos en toda clase de títulos de **Nintendo**, demostrando que su presencia sigue valiendo su peso en oro.



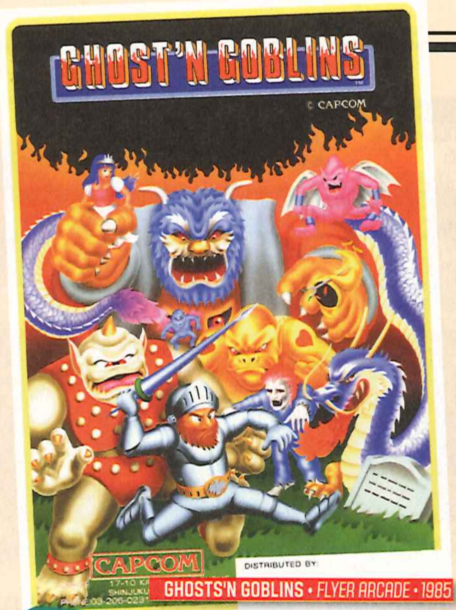
HARDWARE EVOLUCIONADO Una constante en la serie Metroid, potenciada con cada nueva entrega es la correcta gestión del armamento y equipamiento obtenido por Samus.

Todo empieza en 1985 de la mano de **Capcom** invadiendo los salones recreativos nipones con ***Makaimura*** (Ma = Demonio / Kai = Mundo / Mura = Villa) y poco después licenciado a **Taito** para su manufactura y distribución fuera del archipiélago nipón con el nombre de ***Ghosts'n Goblins*** (Fantasmas y Duendes).

Para este primigenio título de la saga de Sir Arthur en formatos domésticos podemos empezar por la versión **Famicom**, infantiloide, simpática, más colorida y menos terrorífica que la impresa para **NES**, con reutilización del *flyer* de la *coin-op* en versión norteamericana y repetida en algunas ediciones para computadoras domésticas como la orientada a **MS-DOS**. En el resto de máquinas de 8 bits tipo **Commodore 64**, **Amstrad CPC**, **BBC Micro** o **ZX Spectrum** el arte gráfico utilizado sería provocado por el hábito del menosprecio al ilustrador encargado de realizar la nueva carátula: se le enseña el juego, lo trastea un ratito y regresa a casa con una idea conceptual de lo que ha visto, de ahí esboza lo que a él le parece haber entendido durante el juego. ¿O de dónde creen ustedes que sale ese chewbacca con capa de la portada de **Spectrum**? En ediciones más recientes del ***Ghosts'n Goblins*** como la de **Game Boy Color** o la más actual **Ultimate Ghosts'n Goblins** -***Gokumakaimura*** en japonés (Goku = Extremo)- son perfectamente consecuentes, mostrando las avernas criaturas que coprotagonizan el juego, como en las carátulas y *flyers* originales.

Segundas partes

En 1988 llegó la segunda parte de la saga, ***Ghouls'n Ghosts*** (Criaturas del Abismo y Fantasmas) conocida en Oriente como ***Daimakaimura*** (Dai = Grande). En máquinas tipo **Megadrive**, **SuperGraFX** o **X68000**, e incluso en determinados *flyers* de recreativa, se utilizaron adaptaciones más o menos libres de una misma composición básica, con un Sir Arthur bravo e imponente apechugando el envite de algún tenebroso demoniozuelo. ➲



GHOSTS'N GOBLINS • FLYER ARCADE • 1985


GHOSTS'N GOBLINS • EXTERIOR ARCADE • 1985



GHOSTS'N GOBLINS • FAMICOM • 1986 (JAPÓN)



GHOSTS'N GOBLINS • JUEGO DE MESA



GHOSTS'N GOBLINS • JUEGO DE MESA



GHOSTS'N GOBLINS • ILUSTRACIÓN LATERAL ARCADE • 1985

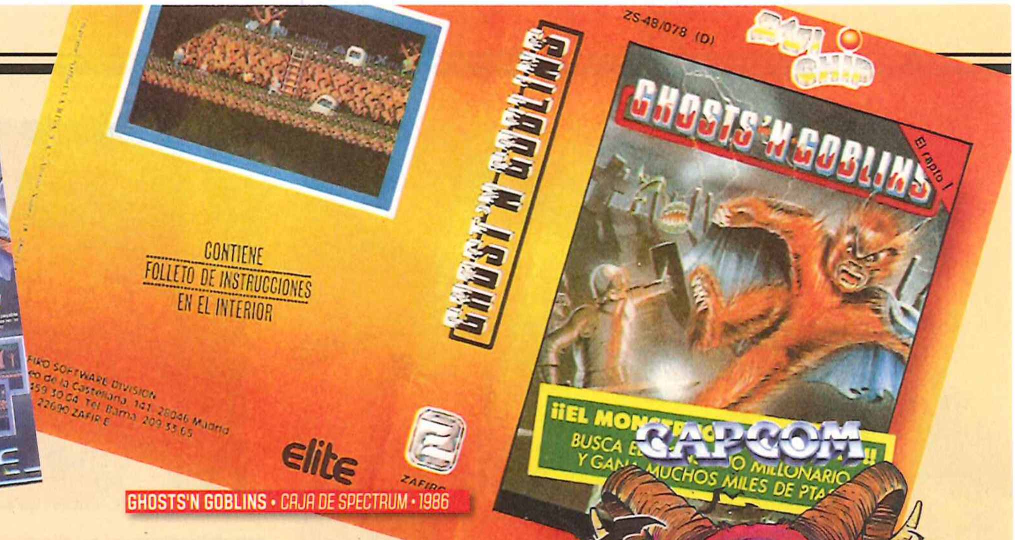
S.T.A.R.

museo de los píxeles como puños (ghosts'n goblins)

no lo digan: faltan algunas versiones. pero... ¿a que no habíais visto en vuestras vidas tanto sir arthur y tanto cementerio en tres páginas?



GHOSTS'N GOBLINS • PUBLICIDAD PARA 8 BITS



GHOSTS'N GOBLINS • CAJA DE SPECTRUM • 1986



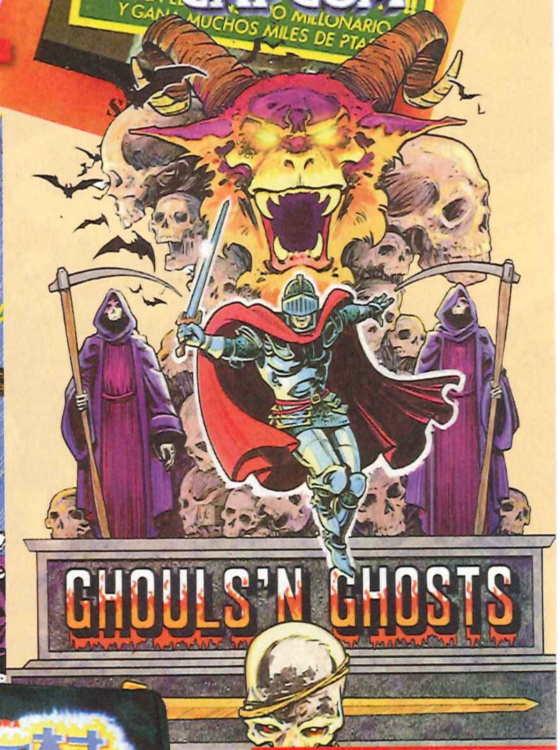
GHOULS'N GHOSTS • FLYER ARCADE • 1988



GHOULS'N GHOSTS • EXTERIOR ARCADE • 1988



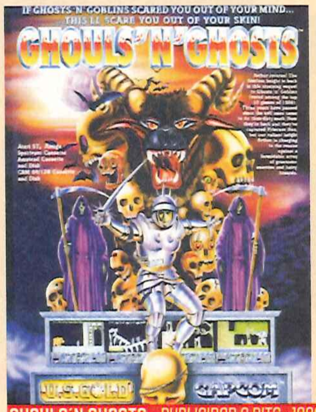
GHOULS'N GHOSTS • JUEGO DE MESA



GHOULS'N GHOSTS • FLYER ARCADE • 1988



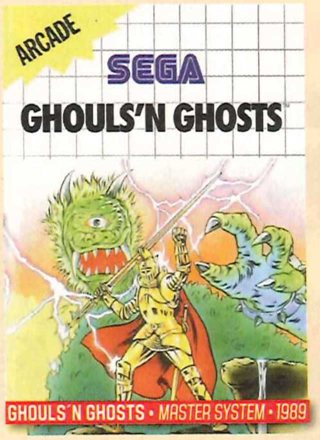
GHOSTS'N GOBLINS • X68000 • 1989



GHOULS'N GHOSTS • PUBLICIDAD 8 BITS • 1988



GHOULS'N GHOSTS • MEGADRIVE • 1989 (JAPÓN)



GHOULS'N GHOSTS • MASTER SYSTEM • 1989



GHOSTS'N GOBLINS • SUPERGRAFX • 1990



SUPER GHOULS'N GHOSTS • SUPER NINTENDO • 1991



MAKAIMURA FOR WONDERSWAN • WONDERSWAN • 1999



GHOSTS'N GOBLINS • DETALLE DE FLYER ARCADE



GHOSTS'N GOBLINS • GBC • 2000



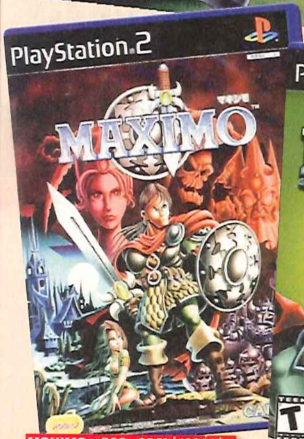
GHOULS'N GHOSTS • GBA • JAPÓN, 2002



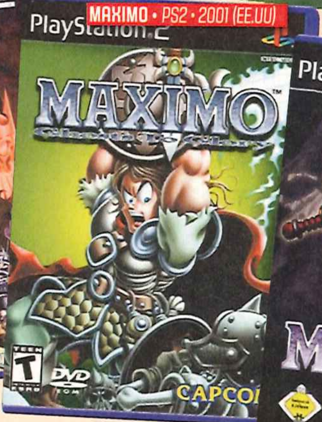
NAZOMAKAIMURA • PSONE • 1998 (JAPÓN)



GEKIMAKAIMURA • FLYER PARA MÁQUINA BIZARRA JAPONESA



MAXIMO • PS2 • 2001 (JAPÓN)



MAXIMO • PS2 • 2001 (EE.UU)



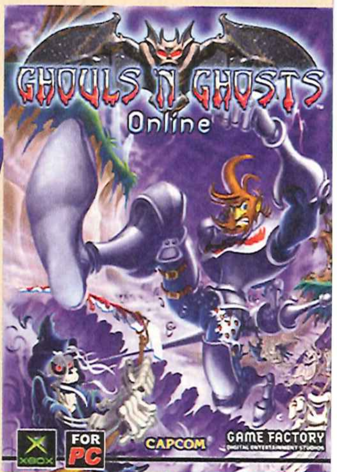
MAXIMO • PS2 • 2001 (EUROPA)



MAXIMO VS ARMY OF ZIN • PS2 • 2003 (JAPÓN)



MAXIMO VS ARMY OF ZIN • PS2 • 2003 (EUROPA)



GHOSTS'N GOBLINS ONLINE • CANCELADO (EE.UU)

Para ordenadores domésticos se aerografió más barrocamente el *flyer* de recreativa considerado oficial, un resultado más épico, más emblemático para potenciar la incuestionable calidad del videojuego.

Mención aparte para ***Super Ghouls'n Ghost*** -***Chōmakaimura*** en japonés (Chō = Ultra)- versión de ***Ghouls'n Ghosts*** para **SuperNES**. En las portadas occidentales la ilustración difícilmente nos haría pensar que estamos delante del mismo juego -o versión de él- aunque no así en las ilustraciones del mercado oriental, donde de nuevo la fórmula «Sir Arthur rodeado de monstruos» es clara. En adaptaciones posteriores como la de **GBA**, tanto en Oriente como en Occidente el grafismo cambia, se moderniza pero sigue reconocible; la versión japonesa se saca de la manga una pseudo-secuela, ***Chōmakaimura-R*** («R» de *remade*, *reloaded* o *redux*, es difícil ponerse de acuerdo, cada fuente consultada jura por su acepción).

Ya como títulos sueltos y siempre con ***Makaimura***, ***Ghosts'n Goblins*** y sus directísimas segundas partes en la mano, encontraremos portadas guapitas como las del ***Makaimura*** para **Wonderswan**, ***Nazomakaimura*** para **PSX/Saturn**, la tragaperras ***Gekimakaimura*** y, si me apuran, hasta de juegos de mesa, de tablero, fichas, dados y demás zarandajas. Si me lo permiten, no tendremos en cuenta las portadas de los *Capcom Collection*, tanto de **Playstation** como de **Saturn**, tanto en versión normal como en versión **Capkore**. Pasemos página también de las ediciones de juegos para teléfonos móviles, sean **Java/J2ME** o **Docomo** e indiferentemente como versión arcade o *puzzle*, olvidémonos de los proyectos cancelados de versiones *on-line*. Pero, eso sí, déjemne citarles, aunque sea como colofón, la saga paralela de *Máximo*, con dibujotes de un abollado **Bruce Campbell** tan efectivo en ganas de ser consumido como un bote de bromuro.



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS • PSP • 2006 (JAPÓN)



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS • PSP • 2006 (EE.UU)



GHOSTS'N GOBLINS ONLINE • CANCELADO (JAPÓN)

Retro xtreme

TERROR GAMES FROM THE CRYPT

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

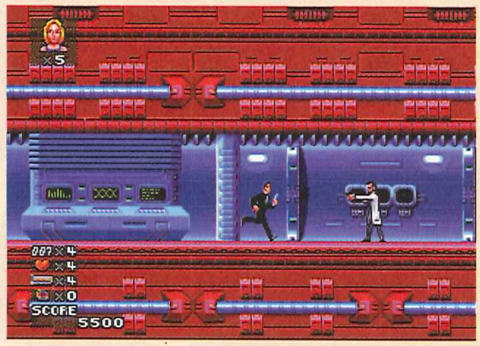
_EL HOMBRE ELEFANTE



SALVANDO A DONCELLAS ESTE BOND SE EXCEDE COMO GALÁN Y TIENE INCLUSO ¡UN CONTADOR DE MUJERES!







BOND DEVORADO POR LOS TIBURONES Entre todos los disparates que contenía el juego, este era uno de mis favoritos.



JAMES BOND: THE DUEL

NO SÉ SI GRACIAS A LAS ANIMACIONES, LA IMAGEN DE DALTON O LA FORMA EN LA QUE LIBERA LAS MUJERES, ESTE BOND TIENE MÁS GANCHO Y DONES EN EL ARTE DEL CORTEJO QUE EL ENCOFRADOR RUMANO DE CASINO ROYALE.

Timothy Dalton siempre ha sido una de las ovejas negras de la serie Bond para los fans aunque en mi corazón siempre estará en primer puesto. Ese mentón, esa mirada triunfalista y ese saber estar que le dio al personaje dista mucho de la elegancia de **Connery**, pero el personaje ganó furia y potencia, mucho antes de que se le adjudicase el papel al portero del **Museo Chicote**.

Con este ***The Duel***, **Domark** se tiró al vacío, realizando un videojuego inspirado en Bond muchos años antes de que **Electronic Arts** se atreviese con sus títulos de segunda que homenajearon en demasía las mediocres cintas que le tocó interpretar a **Brosnan**. El caso es que esta multiproducción (**Master System**, **Game Gear** y **Mega Drive**) tenía conceptos revolucionarios: su director fue un visionario que pretendió realizar la Capilla Sixtina con los dientes. El resultado no fue nada bueno: más bien, como si **Michael Bay** hubiese nacido en el siglo XVII e hiciese una obra de teatro sobre Transformers.

Sobredosis creativa

Una maraña de conceptos chocaban en ***The Duel***. La búsqueda del realismo extremo llevaba a nuestro Bond a tropezar si bajábamos las escaleras muy deprisa, esconderse en paredes para evitar los disparos, cambiaba la mano de arma cuando girábamos hacia otro lado, apuntaba a diagonales e incluso podíamos arrojarnos al vacío para ocultarnos agarrados a las barandillas al más puro estilo Rayden en *Metal Gear Solid 2*.

La práctica no era tan satisfactoria: la I.A. era nefasta e infalible, los enemigos salían de muros invisibles y se regeneraban de forma infinita. Esto cuando no te comían tiburones. O tenías que disparar a pececillos saltarines, científicos locos en bases submarinas, hombres de amarillo en cráteres de lava, plataformear por troncos en bosques infinitos...

Nunca antes un juego de esta sección había estado tan cerca del Basurero, aunque su arriesgada producción y curiosidades conceptuales lo hacen digno de recordar.



¡CORRE A BUSCAR
LA NUEVA REVISTA
CARTOON NETWORK!
REGALO:
2 CABEZAS
REPUGNANTES
¡TODO POR SÓLO!
4,50 €
CN
CARTOON NETWORK
REGALO:
2 CABEZOTAS
REPUGNANTES
LLEGA
BEN 10 EN
IMAGEN REAL
CÓMIC 'VACA Y POLLO'
TEX AVERY EN
ANIMADRID
¡LOCURAS
DE OTOÑO!
4,50 euros.
Nº 89 Octubre 2008
LIBROS
PASATIEMPOS
PÓSTER
REPORTAJES
CHISTES
CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
¡CON ARAÑAS
Y GUSANOS
SANGUINOLIENTOS!
CARTOON NETWORK
™ & © 2008 Cartoon Network
Es una publicación de
GRUPO ZETA



1 A LINK TO THE PASSOTE

Que la Trifuerza es poderosísima es algo que lo sabe todo el mundo, Coraje, Poder y Conocimiento. Añadan Queroseno, Llantas de Aluminio y Dados Colgados del Retrovisor y obtendrán el linkmóvil que toda **Yoli, Lapelos** y **Zoraya** querrán copilotar. Ya ven que fácil es, ni vinilo ni aerógrafo, sólo hace falta **Titanlux** y maña para convertir un **Volkswagen GTI** de hace quince años en un carromato de flipe que te rilas. Sus consolegas seguro que adorarán a su buga y a su buen gusto como decorador de exteriores. Sea un tipo duro, hombre, póngase unas orejas puntiagudas de silicona, un traje a lo **Errol Flynn** y a emular a **Fernando Alonso**.



2 SUPER MARIO WROMMM

Terror y pavor nos entra de pensar que después de semejante currazo nos venga el celosillo del barrio y nos pegue con las llaves un rayazo desde la proa hasta la popa de este vehículo. Este es el resultado de demasiado tiempo libre y muy poca autoestima. ¿Qué han sido de esas llamas pintadas en los laterales, de esa pantera en la parte trasera o de la silueta de la discoteca **Penélope**?

_S.T.A.R.

10 COCHES LOCOS, FRENOS ROTOS, PÍXELES POCHOS

¡De los salones recreativos al asfalto, saquen al Pierre Nodoyuna que llevan dentro, que empieza la Cannonball Xtreme!

¡Incluye 1 fake!

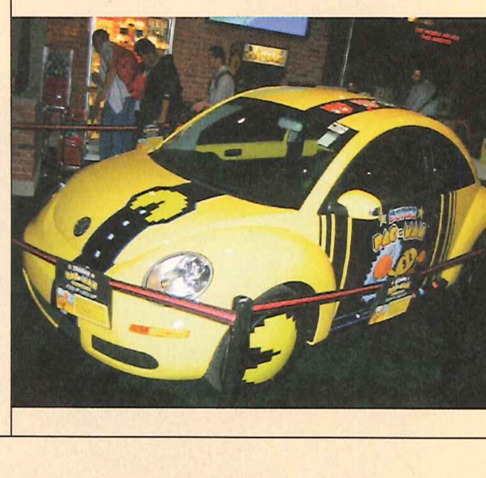


3 DONKEY KONG GTI

«Ande yo caliente y ríase la gente» es lo que debe pensar este conductor, posiblemente un accionista de la farmaceútica que fabrica **Hemoal**, que ya me dirán ustedes cómo debe tener las posaderas el buen hombre, con una suspensión de ballesta que da miedo y unos neumáticos que incomodan los bajos con sólo verlos. En todo caso no se rían mucho. ¿Se han fijado que para montarse en este coche se ha de ser un gigante? O ser un retaco y utilizar una escalerilla, un paticorto con una mala uva así de grande, porque se ha de tener buen ego para ir al **Carrefour** a hacer la compra con este trasto y luego mirar por encima del hombro a los demás conductores.

4 WAKKA-MÓVIL

El **Volkswagen Beetle** fue diseñado por **Porsche** y su fabricación financiada por **Adolf Hitler. Disney** creó una serie de películas con este modelo de coche. Uno de los **Transformers** originales era un ***Beetle*** amarillo. **John Tones** acude cada mañana a la redacción con este **New Beetle** tuneado. Todo tiene relación, todo.





5 CAMARO HYRULE SPORT

Acerquen la nariz a la imagen si no se la acaban de creer. Una persona ha dibujado el mapa del juego ***The Legend of Zelda*** en su coche. No dentro de su coche, EN el coche con las pinturas que le han sobrado de las figuritas de plomo del **Warhammer**. Será chulería por habérselo completado, será que no tenía papel cuadriculado a mano, será que no sabemos apreciar su arte pictórico, será que el médico no le ha recetado más medicamentos para lo suyo.



7 PAC ROGERS COUPÉ

Miren, para ir al golf, para ir de rally, como cochecito lunar... un vehículo multiusos que arregla tanto un roto como un descosido, un monoplaza tope ecológico que funciona con motor eléctrico. ¿Y qué me dicen de lo hermosote que es el tapizado de rosetones psicodélicos? Vale, sí, meterse dentro ya es harina de otro costal, no les digo que no, pero si se pintan la cara de azul y ponen los ojos en blanco completan el diorama y tienen a un Pac-Man comiéndose a un fantasma.



6 FRAGONETA MEGAMAN

Mucho ojito al slogan de este autónomo: «*Nosotros sólo utilizamos agua canadiense*». Es una perogrullada si el hombre ofrece sus servicios en **Quebec** pero resulta toda una declaración de principios si el señor opera en Liverpool o en Camberra ¿no creen? Lo que tiene tela es la customización de Megaman sugiriendo -o eso intuimos- que de su Mega Buster brotará un chorro de agua fresquita 100% canadiense y no un pepinazo de plasma de los que dejan hechos fosfatina a los secuaces del Doctor Wily. Da igual, el tuning es así, anárquico y con el mundo por montera.

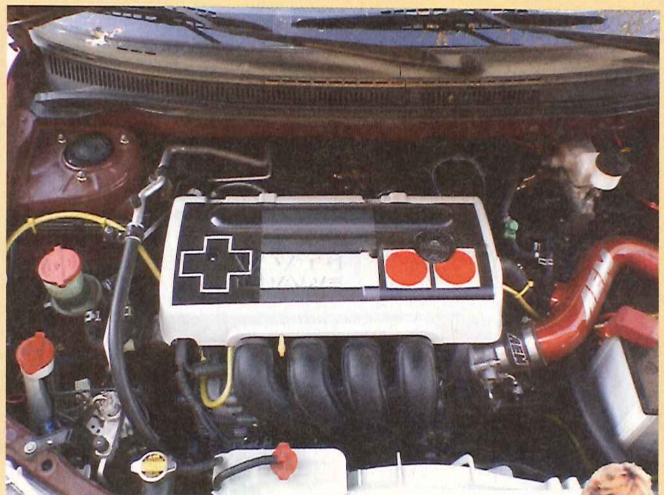


8 PAC BETTY

Estas tuneadas empiezan a ser tan poco elaboradas que sospechamos que son obra de los nenes de los dueños de los coches. No nos imaginamos a un adulto sentado en el suelo pincel en mano y decorando así su coche de ocho mil euros. Sin embargo sí que pega más imaginar a un pequeño hijo de su madre fastidiando la chapa del coche de papá mientras el susodicho está en la oficina ganándose las habichuelas. Que no, que no puede ser que un adulto pinte así su coche.

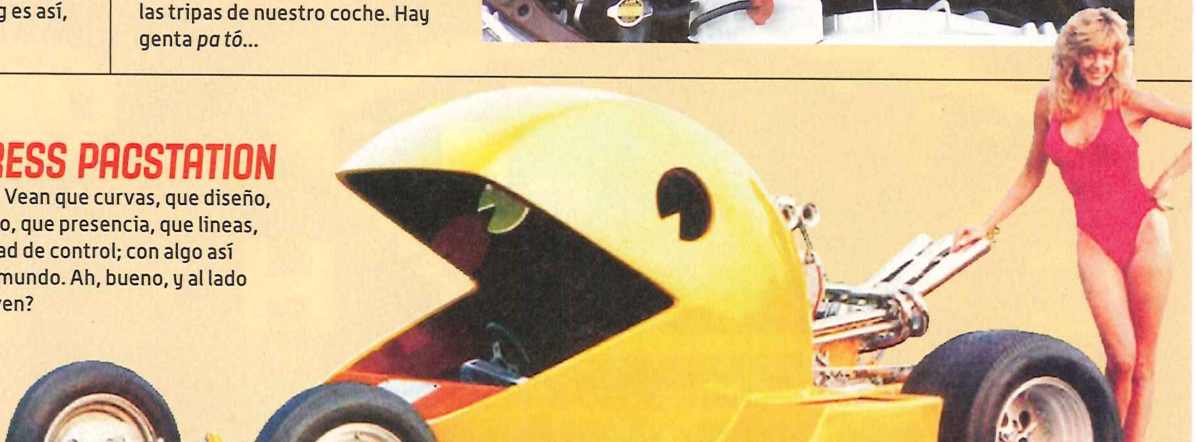
9 TURBO NES V8

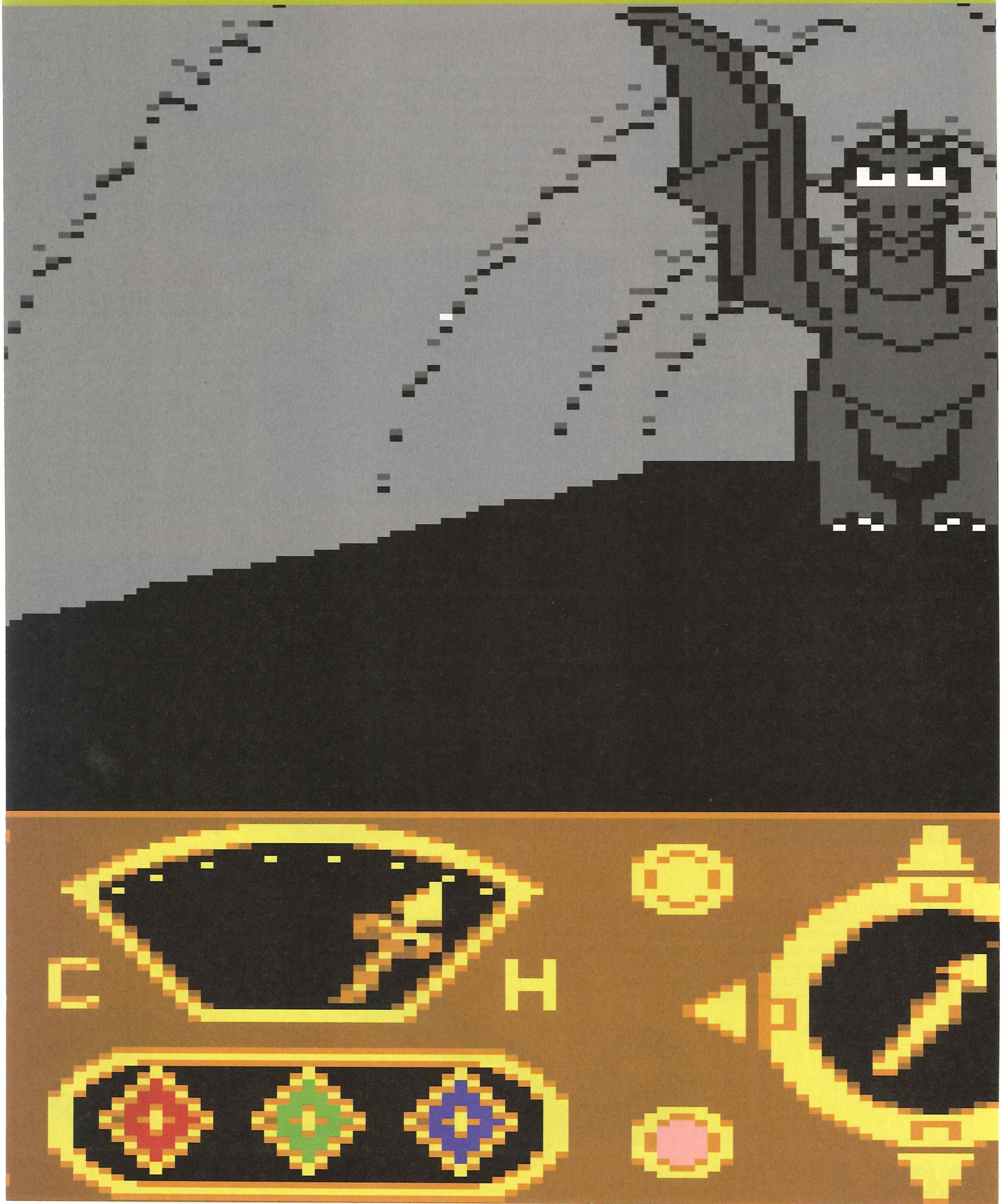
Venga va, del modding al overclocking, que ya que estamos lo vamos a dar todo. Eso de las 16 válvulas está muy visto, seamos retro de verdad y apañemos el invento a 8 válvulas. ¿Sirve de algo? No lo sabemos, seguramente para reírnos de la cara que pondrá el operario que nos revisará el coche para pasar la ITV o para hacer el tontaina en los semáforos al bajar y abrir el capó para que los transeúntes vean las tripas de nuestro coche. Hay genta *pa tó*...

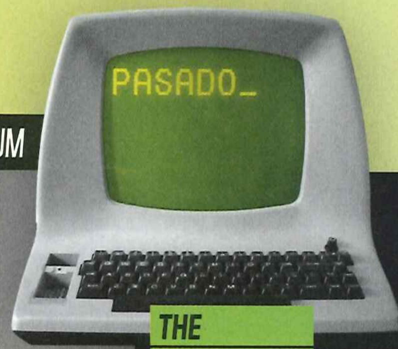


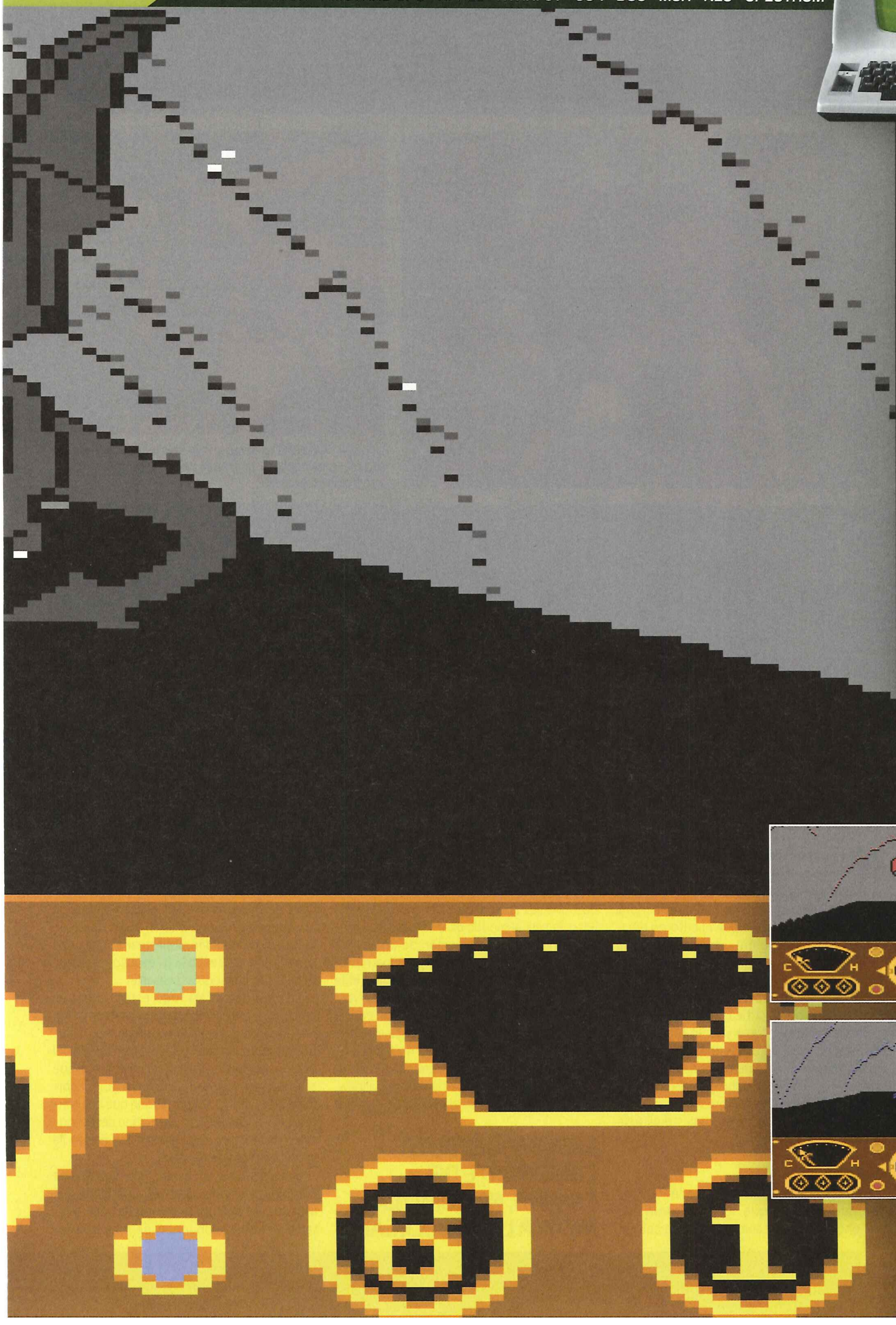
10 HOT-ROD TURBO EXPRESS PACSTATION

Dejamos para el final la carrocería más extrema. Vean que curvas, que diseño, que atrevida delantera, que recauchutadamiento, que presencia, que lineas, se adivina su potencia, su suavidad y su seguridad de control; con algo así cualquiera de nosotros iría a cualquier lugar del mundo. Ah, bueno, y al lado hay un cacharro que se parece al **Pac-Man**. ¿Lo ven?




C
H





THE EIDOLON

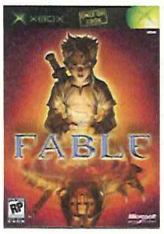
Vamos ya con el dragonazo y poca broma con la impresión que supuso el bicho en su época. Buena parte de la redacción de **Xtreme** tuvo con ***The Eidolon*** su primer impacto 3D. Obvio: no eran 3D reales, pero cuando los 8 bits movían *sprites* en longitudinal, y muchos nos topamos con este dragón que crecía hacia la nave del jugador en transversal. Aprendimos a amar varias cosas con ***The Eidolon***: a los contadores tipo *steampunk*, a la generación fractal de gráficos, pero sobre todo a una primeriza **LucasArts**, que también nos zumbó la sesera por la época con el igualmente grandioso ***Rescue on Fractalus!***







LUZ VS. OSCURIDAD PESE A LAS OPCIONES, EL JUEGO A VECES PARECE MARCARTE EL CAMINO DEL BIEN. ¿UNA FORMA RETORCIDA DE INCITAR A LA TRAVESURA?



_PLATAFORMA **XBOX**
_AÑO **2004**
_COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **LIONHEAD STUDIOS**
_GÉNERO **ROL INOCENTE**





DON JUAN EMPEDERNIDO El cortejo en Fable es una de las formas más bobas de perder el tiempo, y, sin embargo, acaba resultando sorprendentemente adictiva.

FABLE

_STAN BY

XBOX



A ESTAS ALTURAS, ES UN POCO ABSURDO PRESUPONER QUE FABLE PASARÁ DESAPERCIBIDO PARA EL GRUESO DE LA POBLACIÓN JUGADORA...

Es tan sencillo como esto: *Fable 2* está a punto de salir al mercado. No creo que quede nadie que ignore que hubo un juego llamado ***Fable***, que era un RPG, que la moral era muy importante, que el entorno reactivo, también, y que no cumplió exactamente con las expectativas de buena parte del público. No obstante, ***Fable*** no fue machacado por la crítica. Su peor enemigo, todos lo sabemos, fue el propio **Molyneaux**, el bocachancla-jefe de **Lionhead** (sin acritud lo digo), que no paró de pregonar lo revolucionario que iba a ser su juego. A final no fue para tanto. Pero, eh, sus logros tiene, y con la secuela a la vuelta de la esquina, no está de más repasarlos.

Ser o no ser

Árboles que soltaban bellotas, enemigos muertos a los que saquear, prole que engendrar, ventanas por las que colarse en casas, tiendas que poseer... Son algunas de las cosas que podrían encontrarse en ***Fable*** y al final resultó que no. Bien: **Molyneaux** en persona ya pidió disculpas públicamente (¿alguien cree que se ha aplicado el cuento con *Fable 2*?), así que olvidémonos de lo que pudo ser, y recuperemos qué es lo que fue.

En ***Fable*** nos metíamos en las botas de un huérfano (por la fuerza de la espada) criado en el fantabuloso Gremio de Héroes de Albión, al que, una vez entrenado, se le daba la posibilidad de salir al mundo exterior y buscar venganza o justicia. La elección de una u otra palabra no es baladí, ya que el principal motor del juego consistía en inclinarse hacia el lado de la bondad y la corrección, o de la perversión y el sálvese quien pueda. Es decir: podíamos ser malos, o buenos. De esta manera, junto a los típicos medidores de experiencia (acumulada al matar enemigos y realizar misiones), existían los de renombre y alineación, que iban situando al personaje en algún punto del espectro moral. Lo primero se obtenía también por medio de misiones (y realizando objetivos complementarios concretos en éstas, llamados alardes: no recibir daño, no usar armadura, etc.), mientras que lo segundo era un reflejo de las pequeñas o grandes decisiones que iban tomándose. Desde el enfoque de cada misión (luego volveremos sobre ello) hasta las pequeñas cosas como robar en una tienda, comerse un pollito crujiente (vivo) en lugar de un cacho de tofu, matar a alguno de los mercenarios que podían contratarse en los pueblos de Albión, abofetear a un guardia o, peor aún, a tu esposa (o esposo) si es que decidías (y conseguías) casarte.

FABLE SE DISFRUTA COMO PARTE DEL CAMINO, NO COMO LA META A LA QUE LLEGAR

La idea detrás de todo esto era que el entorno, y más concretamente la población no jugadora, reaccionara y ajustara su comportamiento a la percepción que tuvieran del personaje. Para explicarlo sencillamente: que si un jugador seguía la senda del mal, los habitantes de Albión, o mejor, según qué habitantes, le rechazarían o incluso huirían despavoridos. Y justamente al contrario si uno pretendía ser un ejemplo de bondad.

Siendo justos, la cosa no era mucho más compleja que esto. Para reforzar la idea, el aspecto del personaje cambiaba para ajustarse a la alineación moral, pero la reactivi-



CUERNOS Y TRAPITOS Las ropas afectan a la alineación del personaje. La alineación afecta al atractivo. Y luego están los tatuajes, los cortes de pelo...







dad del Albión del juego no iba mucho más allá de vítores al entrar en el pueblo o murmullos y gritos de espanto. Es más, aquel lema de «Cada decisión, una consecuencia» quedaba un poco en agua de borrajas también en el sistema de misiones, donde las mayores elecciones consistían en, desde el Gremio, decidir si ayudábamos a los granjeros o los asaltábamos, si defendíamos de bandidos o nos convertíamos en uno. O, en el transcurso de la historia, decidir si matábamos a un personaje o le dejábamos vivir. El problema residía no solo en que era demasiado obvio cuándo el juego estaba poniendo a prueba tu moral (algo que restaba peso no a la decisión, sino a la consecuencia), sino que las capas de gris eran prácticamente inexistentes. No tanto en el personaje en sí, como, de nuevo, en las consecuencias de sus acciones.

Sin embargo, este maniqueísmo dotaba precisamente a ***Fable*** de un aire cándido entrañable y atractivo para cualquiera interesado en el aspecto más zumbón del rol, o en una visita casi deconstructiva. Porque nadie me negará que resulta deliciosamente inocente ir a un gremio de héroes a recibir el encargo de asaltar una granja. Es como un grito a los cuatro vientos de «esto es un juego, queremos que explores, queremos que experimentes». Algo que acababa dotando a ***Fable*** de un aire de, precisamente, parque de juegos: la historia se diluía (tampoco es que fuera espectacular...) en pos de un jugueteo con el entorno, las frases que podían usarse con la población, los cortejos, los robos, los asesinatos para dejar casas libres que luego comprar, las bodas y los divorcios, las borracheras, y una buena lista de cosas que podían probarse.

ROL BLANDITO DE ACCIÓN CON UNA CAPA DE HUMOR... TAL VEZ ACCIDENTAL

Cabría destacar aún un sistema de combate y experiencia enfocado a la acción, en el que podían seguirse tres sendas (cuerpo a cuerpo, magia o arquería) o alguna combinación, y donde la consecución de experiencia estaba compartimentada (si usas arcos ganas habilidad, etc.). Pero si algo empuja a probar de nuevo ***Fable***, es esa posibilidad de poner a prueba los resortes morales del juego. Que, sí, eran limitados, pero de algún modo cómico (porque ***Fable***, aunque no lo sepa, es una comedia), sostenían las partes menos dirigidas y más interesantes del juego.





CAÑAS Y GRIMORIOS En Fable se pasaba de una tranquila tarde de pesca a ralentizar el tiempo y provocar llamaradas con suma facilidad.



EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

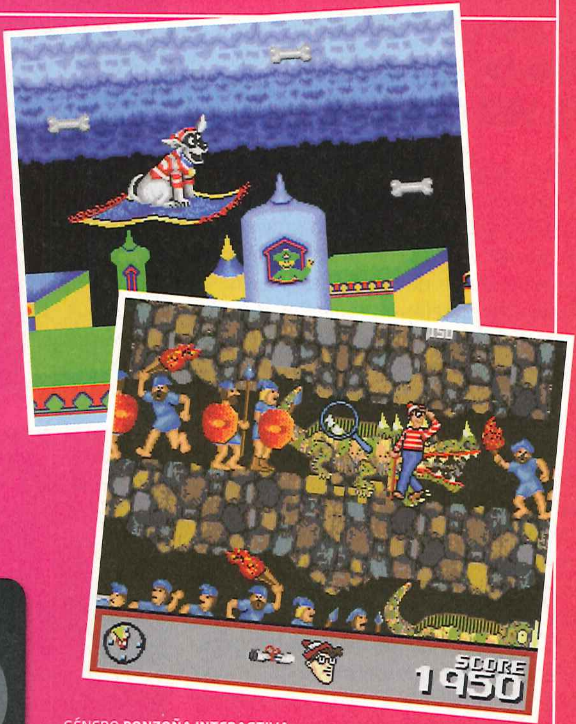
THE GREAT WALDO SEARCH

¿QUIEN FUE MÁS ESTÚPIDO? ¿EL QUE TUVO LA IDEA DE PERPETRAR UNA INMUNDICIA COMO ÉSTA O EL QUE ACABÓ COMPRÁNDOLA? JAMÁS LO SABREMOS, AUNQUE DE UNA COSA ESTAMOS SEGUROS: ES EL PEOR JUEGO DE LA HISTORIA.

No es nuestra intención poner en duda la calidad de los libros de **Martin Hanford**, el creador de Wally. Auténticos *bestsellers* con los que pudimos enseñar a **Tones** a contar y a diferenciar los colores. Pero trasladar a consola el concepto de los libros de Wally (localizar al personaje entre la muchedumbre que abarrota cada ilustración) fue una idea no sólo desgraciada, sino directamente desagradable. Y no nos vale el rollo de que era un producto destinado al mercado infantil. Los gráficos de ***The Great Waldo Search***, con sus muñecotes dignos de un graffiti de urinario, harían llorar hasta al mismísimo Anticristo en su negra cuna.

Para más INRI, despliega la friolera de cinco niveles/ilustraciones, lo que permite fulminarse el juego en diez minutos (comprobado). No quiero imaginar la cara de aquel chaval que pidió a los Reyes el *Mortal Kombat* y recibió esta morcilla. Probablemente acabó prendiendo fuego a la casa, con toda la familia dentro.

GLOBAL
0,1



_GÉNERO **PONZOÑA INTERACTIVA**
_PAÍS **EE.UU.**
_COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **RADIANCE SOFTWARE**

TOPS

xtreme

01 **BRAID** (NUMBER NONE) XBOX 360
02 **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR) PS3/XBOX 360
03 **MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI) PS3
04 **WIPEOUT HD** (SONY C.E.) PLAYSTATION 3
05 **NINJA GAIDEN II** (MICROSOFT) XBOX 360
06 **FIFA 09** (ELECTRONIC ARTS) PS3/ XBOX 360
07 **BURNOUT PARADISE** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
08 **NO MORE HEROES** (VIRGIN PLAY) WII
09 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
10 **SOUL CALIBUR IV** (NAMCO) XBOX 360/PS3

GAME

PLAYSTATION 3
01 SOUL CALIBUR IV
02 BEIJING 2008: JUEGOS OLÍMPICOS
03 METAL GEAR SOLID: GUNS OF THE PATRIOTS
04 BUZZ! EL MULTICONCURSO + BUZZERS INALÁMBRICOS
05 GRAND THEFT AUTO IV

PLAYSTATION 2
01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 KUNG FU PANDA
03 NEED FOR SPEED: PRO STREET
04 GOD OF WAR II (PLATINUM)
05 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (PLATINUM)

XBOX 360
01 SOUL CALIBUR IV
02 BEIJING 2008: JUEGOS OLÍMPICOS
03 ROCK BAND
04 VIRTUA FIGHTER 5
05 GEARS OF WAR (CLASSICS)

WII
01 WII FIT + TABLA DE EQUILIBRIO
02 SUPER SMASH BROS BRAWL
03 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE NINTENDO
04 SUPER MARIO GALAXY
05 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO MARIO KART

GUILLERMO TORRES MORENO (MURCIA)
ADRIÁN LÓPEZ ORTS (ALICANTE)
JUAN C. HERRAIZ JIMÉNEZ (VALENCIA)
Mª DOLORES JIMÉNEZ SAETA (VALENCIA)
EMILIO VÁZQUEZ LÓPEZ (ORENSE)
PEDRO GARCÍA TALAVERA (BARCELONA)
CONCEPCIÓN SERRANO DE LAS HERAS (MADRID)
Mª DOLORES GARCÍA OLIVARES (MADRID)
CARLOS J. GUTIÉRREZ VIÑUELA (ASTURIAS)
CONCEPCIÓN FEITO MONTERO (MADRID)
CÉSAR CORTÉS PAJUELO (ZARAGOZA)
MARÍA MAESTRE GUTIÉRREZ (VALLADOLID)
CHELO MOLINA APARICIO (SEVILLA)
MÓNICA SÁNCHEZ CARRIÓN (MÁLAGA)
CÉSAR ANDREU MATEOS (LOGROÑO)
SONIA ALONSO DE SANTOCILDES ROMERO (BURGOS)
IVÁN SIERRA GARCÍA (SEVILLA)
GERARD ENRÍQUEZ ALMIÑANA (BARCELONA)
ALEJANDRO CASTRESANA MARQUINA (LOGROÑO)
SARA ARTIGAS SÁNCHEZ (ALMERÍA)
JOSÉ Mª MARTÍNEZ FERNÁNDEZ (MADRID)
MAIDER ARAMANDI GARCÍA (CANTABRIA)
ALBA ESPÍN MARÍN (MURCIA)
CRISTINO MAQUEDANO MAGAN (MADRID)
JORDI BESORA DOMENECH (TARRAGONA)
MANUEL PREGAL RODELGO (PONTEVEDRA)
ANTONIO PANIAGUA CABALLERO (TARRAGONA)
SERGIO ROMERO ALGABA (MADRID)
LUIS RODRÍGUEZ SÁBANA (HUELVA)
ANTONIO MARTÍNEZ GARCÍA (TOLEDO)

CONCURSO SPEED RACER

JUAN BLAS LIÉVANA NIETO (BARCELONA)
MANUEL GÓMEZ ROLDOS (CÁDIZ)
ROBERTO BRAVO QUEZADA (BARCELONA)
ROBERTO RUIZ FERNÁNDEZ (BURGOS)
CARLOS ESCUDERO ENCINAS (MADRID)
LUIS ESTRAVIZ CÓRDOBA (LUGO)
JOSÉ M. MARTÍNEZ EXPÓSITO (BARCELONA)
JUAN C. NOGUERAS ROMERO (MÁLAGA)
JESÚS ROMERO VARGAS (HUELVA)
ROBERTO MARTÍN FERNÁNDEZ (TOLEDO)


PLAYSTATION 3
PS3
PS2
PSP
PlayStation®
Revista Oficial - España
TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP
SUPLEMENTO ESPECIAL
LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS
SÓLO
2'95 €
REVISTA + SUPLEMENTO
¡YA A LA VENTA!
SUPLEMENTO ESPECIAL
Lo más fuerte
PS3
PSP
PS2
PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España


PLAYSTATION Network
Tolker
doinky
Únete a la experiencia LittleBigPlanet.
Juega a LittleBigPLanet con tus amigos. Forma tu propio equipo Online y disfruta al máximo de esta aventura.
Juntos podréis crear nuevos escenarios, compartirlos con el resto de jugadores de la comunidad y superar nuevos niveles.
Bienvenido a PlayStationNetwork, la parte de PlayStation que no conoces.
www.littlebigplanet.com
PLAYSTATION 3